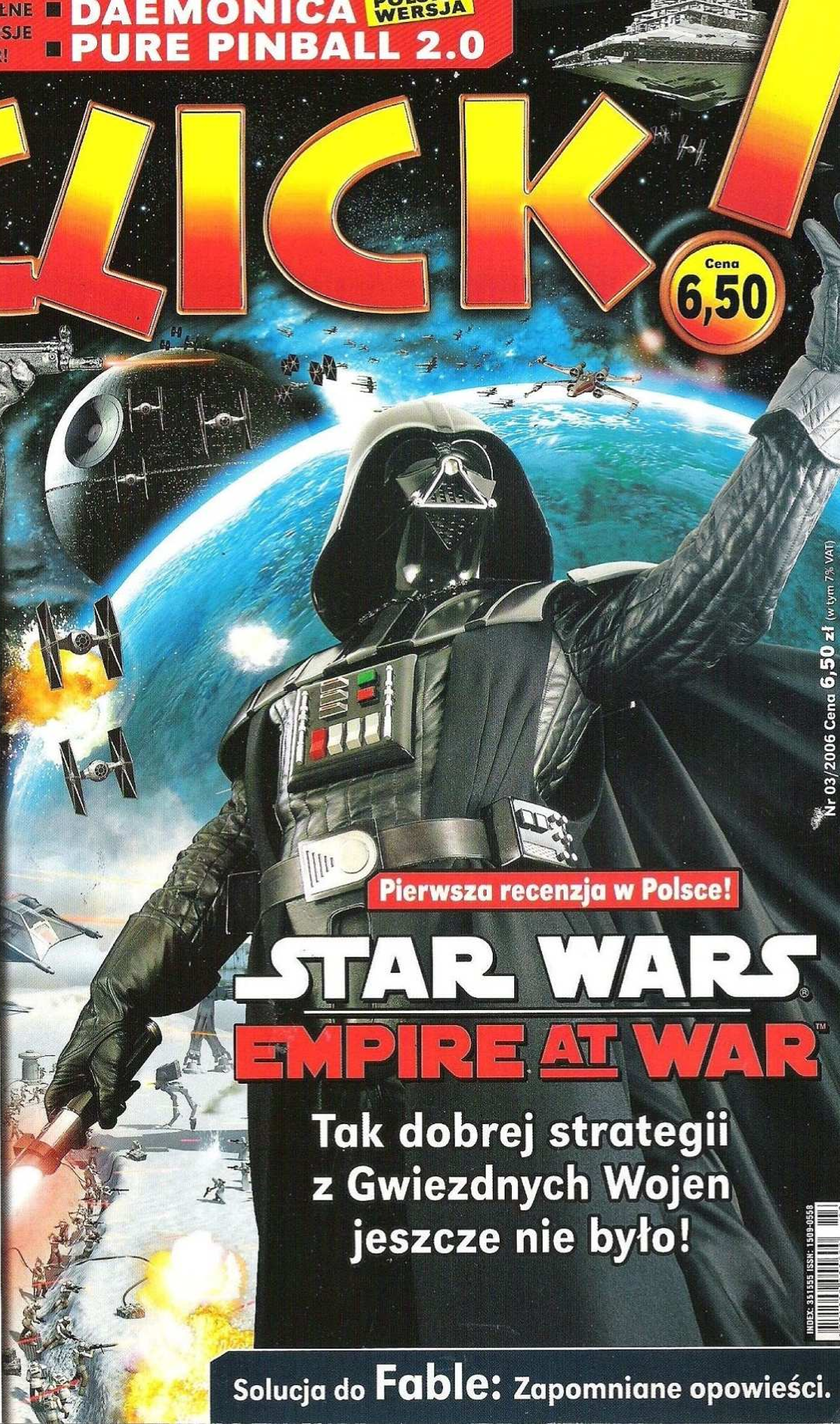
2CD

2 PEŁNE WERSJE GIER!
- DAEMONICA POLSKA WERSJA
- PURE PINBALL 2.0

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Powrót świetnego taktycznego FPS-a?

TOCA RACE DRIVER 3

Miała być najlepsza i taka właśnie jest!

The Godfather THE GAME

Graliśmy w komputerową wersję największej gangsterskiej sagi!

w numerze 03/2006

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

ZAPOWIEDZI



The Godfather s. 16

TEMAT NUMERU



Empire at War s. 22

RECENZJE



TOCA Race Driver 3 s. 32

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

Czas na odwilż!

Tak się jakoś porobiło, że tytuły wstępniaków z numeru na numer przepowiadają pogodę bardziej trafnie niż Omenaa Mensah w TVN-ie. Ostatni tytuł – „Zima, panie, zima..." – jak nic oddaje to, co dzieje się za oknem. Tym razem przewidujemy jednak odwilż – i w pogodzie, i w grach. A czuć ją już w tym numerze...

Branżowa machina zaczyna się rozpędzać. Przed majowymi targami E3 czeka nas sporo dużych premier – to te tytuły, które nie zdążyły na okres świąteczny, lub te, które wydawcy celowo przesunęli, bo teraz mogą je lepiej zaprezentować. Sporo z tych gier zrecenzujemy w przyszłym numerze, ale i w tym znalazło się kilka tytułów, na które od dawna czekamy. Graliśmy w wersję beta **The Godfather**. Nasz temat numeru to strategia **Star Wars: Empire at War**. Recenzujemy **TOCA Race Driver 3**, **25 to Life** (niestety, zawód), **Kameleona**, najlepszą grę w Rewolucji Cenowej, oraz duże zaskoczenie tego numeru – słowackiego FPS-a **Gene Troopers**. Mamy też solucję **Fable**, gry RPG wymyślonej przez Petera Molyneux! Dużo? Fakt. Tylko Chuck Norris mógłby dać wam więcej...

Redakcja

Powiadam wam – nowe gry nadchodzą!

Następny Click w sprzedaży już 14 marca!

A w nim na pewno*:
– recenzje m.in. Heroes of Might & Magic V, Battle for Middle-Earth II, MX vs. ATV i wielu innych,
– emocjonujące, dobre pełne wersje gier
oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że mrozy będą trwały dłużej, niż jesteśmy to sobie w stanie wyobrazić.

KONKURSY





PEŁNA WERSJA

Daemonica

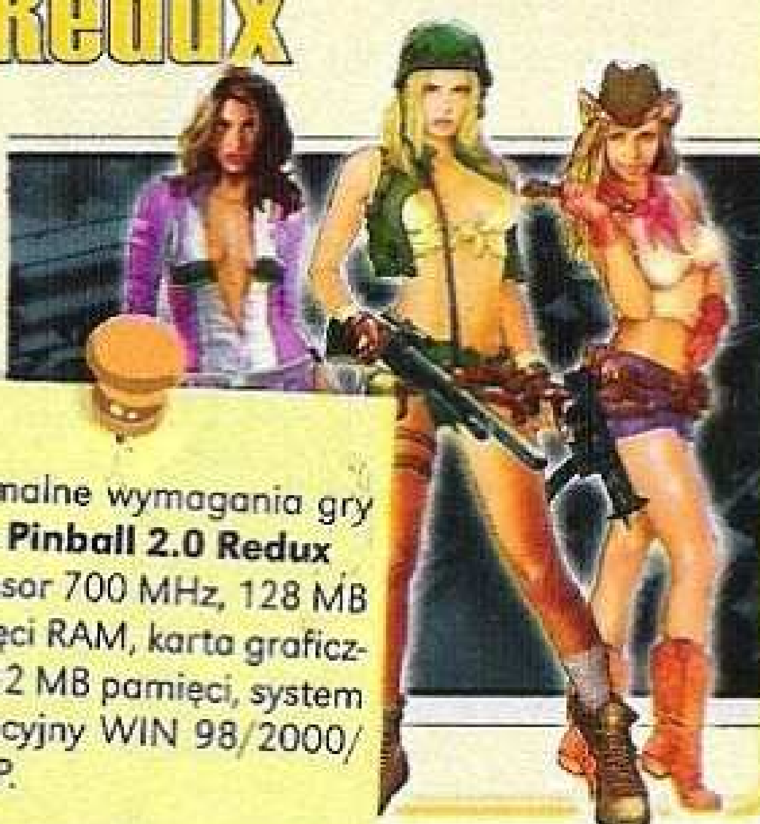
Nazywasz się Nicholas Farepoynt, Haresh al-Dorem, czyli „ten, który rozmawia z umarłymi". Jesteś jednym z łowców bestii, członkiem wolnego związku tropicieli seryjnych morderców, który dzięki znajomości pradawnego języka Daemonica odsłania tajemnice tragicznych zdarzeń i, kiedy to potrzebne, bierze prawo w swoje ręce. Zaciekawiony? **Daemonica to produkcja łącząca elementy przygodówki i RPG-a, w której fabuła stanowi jeden z mocniejszych punktów.**

Inne atuty gry to rozbudowany system tworzenia eliksirów magicznych, intuicyjny interfejs, ciekawa grafika i profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa. Oto Daemonica – życzymy klimatycznej zabawy!

Minimalne wymagania gry **Daemonica**
procesor 1 GHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Instrukcję do gry znajdziesz w pliku manual.pdf na pierwszej płycie z grą Daemonica.

Pure Pinball 2.0 Redux



Chyba nie wypada nam tego pisać, ale skoro fakty wyglądają tak, a nie inaczej... Pinball Pure 2.0 Redux to najlepszy symulator flipperów dostępny na PC. **Zawiera trzy dopracowane w najdrobniejszych szczegółach stoły – Excessive Speed, World War i Runaway Train**, które dzięki świetnej trójwymiarowej grafice wyglądają naprawdę „jak żywe". Zresztą nie ma o czym opowiadać – kiedy uruchomisz tę grę, przekonasz się sam, jak bardzo wciąga. Tylko nie mów, że nie ostrzegaliśmy!

PEŁNA WERSJA

Minimalne wymagania gry **Pure Pinball 2.0 Redux**
procesor 700 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Sprawdź koniecznie!

Heroes of Might & Magic V



Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji gry Heroes of Might & Magic V. W pracach nad udźwiękowieniem wzięły udział m.in. takie gwiazdy jak Małgorzata Foremniak jako Isabel, Bogusław Linda jako Agrael, Tatiana Okupnik jako Beatrice, Daniel Olbrychski jako Markal i Wiktor Zborowski jako Godric. Posłuchaj, jak wypadli!

Clouds Kingdom 3



Wyjątkowo udana darmowa platformówka – grywalności ma więcej niż niejedna „duża" produkcja.

MX vs. ATV Unleashed



Wersja demo ścigałki, w której jeździsz na crossowych motocyklach i quadach. Warto!

Zawartość płyt CLICK! 03/2006

CD1
- **Pełna wersja:**
Daemonica
- **Wersja demo:**
MX vs. ATV
- **Freeware:**
Clouds Kingdom 3
- **Extra:**
Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V
- **Tapety:**
25 to Life

CD2
- **Pełna wersja:**
Pure Pinball 2.0 Redux
- **Wersja demo:**
Stubbs the Zombie

DVD
- **Pełne wersje:**
Daemonica
Pure Pinball 2.0 Redux
- **Wersje demo:**
MX vs. ATV Unleashed
Stubbs the Zombie
Star Wars: Empire at War
Rainbow Six: Lockdown
Crashday
Time Shift
- **Freeware:**
Clouds Kingdom 3
Trackmania Nations ESWC
- **Program:**
3D Mark 06
- **Extra:**
Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V
- **Tapety:**
25 to Life

Jeśli podczas instalacji dema TimeShift wyskakuje ci błąd nr 601, możesz temu zaradzić zmieniając nazwę katalogu **C:\Program Files\Common Files\InstallShield** (np. na InstallShield2). Powinno pomóc! Gdyby coś po tej zmianie nie chciało działać, po prostu zastąp nowo utworzony katalog starym.

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Czasem podczas walki będziesz mógł liczyć na kumpli z ruchu oporu.

Zamiast targać ten granat, kielicha byś przyniósł!

Widać, że to niemiecki szpital. Podloga aż lśni!

Nie minął jeszcze miesiąc, jak opisywałem grę, w której wcielasz się w zombi, a już Rednacz podrzucił mi kolejną. Cóż, widać kierowanie truchłem ma przyszłość.

ÜberSoldier

Ale to już było...

Początkowo **ÜberSoldier** miał nazywać się **East Front**. Autorzy zmienili jednak zdanie. Być może dlatego, że na PC pojawił się już cały cykl gier o tym tytule, składający się z czterech strategii Talonsoftu, powstałych w latach 1997-1999. Nie były jakieś wyjątkowo nieudane, jednak przeszły bez większego echa.

Takiej tarczy nie miał nawet Neo! Szkoda, że się szybko wyczerpuje...

Ten gość chyba nie lubi zapachu prochu...

ÜberSoldier jednak, poza głównym założeniem, nie ma ze wspomnianym Stubbs the Zombie nic wspólnego. Co prawda, **kierowany przez ciebie bohater powinien gnić sobie gdzieś spokojnie, zamiast biegać i strzelać do ludzi, ale do stereotypowego żywego trupa mu bardzo daleko.** To prawdziwy NadŻołnierz.

Ernst Sheffer to kawał drania, to od niego wszystko się zaczęło. **Choć zginąłeś sobie spokojnie, ten hitlerowski naukowiec nie daje ci spokoju.** Nie po to dowiedział się od tybetańskich mnichów, jak wskrzeszać umarłych (a owi mnisi pewnie często bywali na Haiti, co?), żeby teraz z tej wiedzy nie skorzystać. Jednak ty nie będziesz jego najlepszym tworem – zamiast działać po jedynej słusznej stronie, dołączysz do ruchu oporu...

Fabuły jednak dalej zdradzać nie będę, pewnie nieco więcej przeczytasz o niej w recenzji. Historia będzie dość istotna, a rosyjscy programiści z Burut nie żałują przeróżnych filmów przerywnikowych (na silniku gry). Póki co **miałem okazję pograć w dość zaawansowaną betę ÜberSoldier i z tego, co widziałem, gra jest właściwie gotowa do wypuszczenia na rynek.** Oczywiście pewne elementy mogłyby zostać jeszcze bardziej dopracowane, ale zdarzało mi się już widzieć wersje finalne ze znacznie większą liczbą błędów.

NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań. Jako zwłoki obdarzone nieprzeciętnymi zdolnościami (choć niestety nie nieśmiertelne) będziesz nie tylko bardzo skuteczny w walce, ale dostaniesz też możliwość korzystania z nadprzyrodzonych możliwości. **Szczególnie efektownie wygląda tarcza ochronna, którą możesz się otoczyć na jakiś czas. Zatrzymuje ona wszystkie pociski** (które się do niej „przyklejają", efekt identyczny jak w „Matriksie"!), przez co sprawia, że przez moment jesteś prawie nienaruszalny.

NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań.

Z innych ciekawostek warto wspomnieć o **systemie rozwoju postaci, który został tu umiejętnie wpleciony w mechenizmy rozgrywki.** Dodatkowe bonusy zyskujesz, gdy w odpowiednio krótkim czasie wykonasz jakąś czynność. Gdy np. zaszlachtujesz wroga nożem, w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się pasek odmierzający czas. Jeśli zdążysz zabić w ten sam sposób jeszcze dwóch drani, dostajesz bonus (w tym przypadku zwiększenie maksymalnego zdrowia). Analogicznie sytuacja wygląda z wykonywanymi w małych odstępach czasu strzałami w głowę.

Dobór broni w ÜberSoldier jest bardzo satysfakcjonujący. **Znajdziesz tu kilka zabawek typowych dla gier z okresu drugiej wojny, ale autorzy zapowiadają jeszcze dodatkowo sprzęt i gadżety rodem z science fiction.** Na razie nie wiadomo nic o tym, czy będzie można kierować pojazdami, za to na pewno skorzystasz ze stacjonarnych działek. Ponoć też dzięki „zaawansowanemu silnikowi fizycznemu" do walk zaangażujesz również otoczenie, ale w becie tego nie uświadczyłem. Owszem, można strzelać do łatwopalnych materiałów w beczkach i przesuwać krzesła, ale rewolucji tu nie ma.

Nie należy się też jej spodziewać w grafice, która, choć przyzwoita, **odstaje nieco od wielkich zachodnich produkcji pokroju F.E.A.R. ÜberSoldier ma za to swój specyficzny styl**, który przypomina mi nieco gry bazujące na silniku LithTech (m.in. Blood 2 i No One Lives Forever). Czy ma szansę na dostanie się do panteonu FPS-ów? Kto to wie... Choć raczej nie spodziewaj się, że w Rosji pod nazwą Burut powstaje drugie Valve.

ÜberSoldier

Producent:	Dystrybutor PL:
Burut Software	Cenega

http://www.burut.ru/

Premiera: marzec 2006

Gatunek: FPS

+ znakomity pomysł na tarczę ochronną • kilka ciekawych rozwiązań
− mimo wszystko to wciąż dość typowy FPS

Half-Life'a nie zgniecie, ale na tle masy sztampowych tytułów z tego gatunku prezentuje się niezgorzej. Zostań Neo!

Autor: Che Collada

Żeby tylko był lepszy niż CM 5...

CHAMPIONSHIP manager 2006

Czwarta edycja była hitem, piąta okazała się porażką. Co ciekawego zaprezentuje najnowsza część Championship Managera?



Pionek z numerem 7 podaje na lewe skrzydło...

Bez wątpienia **najważniejszą zmianą jest nowy, trójwymiarowy tryb meczowy.** Nie będzie to jednak engine pokazujący mecze tak jak w seriach FIFA czy Pro Evolution Soccer. Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą nieco kształtów – teraz będą przypominać pionki – zaś boisko będziesz mógł oglądać z różnych kątów. Łącznie dostaniesz aż jedenaście rzutów kamery, a wśród nich m.in. telewizyjny, izometryczny czy tradycyjny. Nowy silnik meczowy nosi nazwę Gameplan 3D.

Większy wpływ na przebieg meczu będą miały ustalenia taktyczne. Pojawią się nowe opcje i ustawienia, przy opracowaniu których pomaga Mervyn Day – szkoleniowiec angielskiego zespołu Charlton Athletic. **Bardziej precyzyjnie będziesz mógł na przykład określić zadania bloku defensywnego.** Nie tylko wybierzesz sposób krycia (strefowy czy jeden na jeden), ale i ustalisz między innymi, w jakich sytuacjach dany obrońca będzie mógł przekazać pilnowanego piłkarza koledze z drużyny i udać się do pod bramkę przeciwnika. **Grę swojego zespołu będziesz mógł prześledzić na spokojnie dzięki rozbudowanemu trybowi powtórek.** Zobaczysz w nim nie tylko gole i najciekawsze sytuacje meczu, lecz również kluczowe odbiory piłki czy najbardziej błyskotliwe podania do napastników.

W Championship Manager 2006 pojawi się nowy system odpowiadający za zadowolenie piłkarzy, a także opcja rozmów

Codemasters też potrafi robić menedżery.

LMA Manager 2006



Terminarz. Poniedziałek – sauna, wtorek – masaż, środa – kino...

Mistrzowski puchar rozgrywek piłkarskich menedżerów stoi na półce twórców Football Managera. Do gry wchodzi jednak beniaminek – LMA Manager 2006 – który może sprawić niemałą niespodziankę....

LMA Manager 2006 utrzymany jest w innym stylu niż wypełniony suchymi tabelkami i wykresami (za które, swoją drogą, go uwielbiamy) Football Manager. **Autorzy większą uwagę przywiązują do wrażeń estetycznych, wobec czego zobaczysz więcej kolorowych ekranów i efektownych ozdobników.** Mniej będzie statystyk, a więcej wyciągania wniosków na temat piłkarzy na podstawie treningów oraz – przede wszystkim – samych meczów. „Mistrzowie kodu" pracują uparcie nad tym, aby podczas rozgrywanych spotkań faktycznie dało się zauważyć, kto jest w formie, a komu ona nie dopisuje.

Do największych sukcesów sportowych nie dochodzi się bez wytrwałej pracy na treningach. W LMA Manager 2006 dostaniesz pełną kontrolę nad tym aspektem pracy menedżera. Opcja treningowa ma być zarówno rozbudowana, jak i wygodna w obsłudze. Wyznaczysz zajęcia nie tylko na dany dzień tygodnia, ale i na poszczególne godziny dla każdego zawodnika z osobna. A jeśli nie zechcesz aż tak się w to angażować, możesz zlecić szkolenie zespołu asystentowi i trenerom. **Wyćwiczone zagrania przetestujesz podczas sparingów, których przebieg prześledzisz za pomocą trójwymiarowego silnika meczowego** (więcej o tym nieco dalej).

Nieodłącznym elementem piłkarskiego sezonu są okienka transferowe, w któ-

z podopiecznymi. Autorzy umieścili około trzydziestu wydarzeń wpływających na zawodników w pozytywny bądź negatywny sposób. Każde z nich będzie miało inną „wagę” – nikt nie będzie się długo

Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą kształtów – teraz będą przypominać pionki – zaś boisko będziesz mógł oglądać z różnych kamer.

martwił bolesnym upadkiem na treningu, ale już długotrwałe problemy rodzinne mogą wykluczyć kopacza z gry na najwyższym poziomie na kilka, a nawet kilkanaście kolejek ligowych.

Dzięki rozwiniętej opcji rozmów z piłkarzami będziesz mógł odnieść się do ich problemów na kilka możliwych sposobów (od 3-8). Kłopoty zawodników będą spisane w ich profilach, więc szybko dojdziesz do tego, który z nich mają powody do niezadowolenia. **Wszyscy piłkarze będą mieli własną osobowość,** w związku z czym w różny sposób będą reagować na twoje słowa.

Kolejną nową opcją będzie tzw. „dobroczyńca klubu” (w oryginale – club benefactor). To typowe ułatwienie przeznaczone dla graczy, którzy nie lubią kłopotać się z problemami finansowymi (a kto lubi?). **Jeśli je włączysz, wybrana przez ciebie drużyna zacznie pierwszy sezon z zadowalającym budżetem**, niezależnie od tego, jak wygląda jego sytuacja finansowa w rzeczywistości. Drobiazg, a cieszy.

Ciekawie zapowiada się także opcja „symulacji świata” (simulate world). Sprawi ona, że **mecze prowadzone na całym świecie** (nie tylko w ligach wybranych przez ciebie jako grywalne) **będą symulowane za pomocą głównego silnika meczowego.** Uzyskasz dzięki temu realistyczne wyniki ze wszystkich krajów – coś, na co np. Football Manager nie pozwala. Jakby tego było mało, wybranie tej opcji ma rzekomo nie wpływać znacząco na szybkość rozgrywki. Nie pytaj, jak to możliwe...

Podobnie jak w poprzedniej części, będziesz miał do dyspozycji ligi z 26 krajów (w tym także z Polski). Programiści szykują garść poprawek w bazie danych, więc historie piłkarzy i rozgrywek, budżety klubów, sposób losowania terminarzy ligowych oraz spotkań pucharowych będą aktualne i poprawione w stosunku do CM 5.

A propos terminarzy: ten leżący w biurku szefa Beautiful Game Studios zakłada, że Championship Manager 2006 trafi na półki sklepowe w maju tego roku. Czyli tuż przed mundialem...

Championship Manager 2006

Autor: Roland

Producent:	Dystrybutor PL:
Beautiful Game Studios	Cenega

http://www.championshipmanager.co.uk/

Premiera: maj 2006

Gatunek: menedżer piłkarski

(+) rozsądne rozwiązanie z trójwymiarowym trybem meczowym • gros nowych opcji

(–) Championship Manager 5 też miał być świetny...

Trudno mieć zaufanie do Beautiful Game Studios po tym, co zrobili z Championship Managerem 5. Ale... może warto dać szansę CM 2006?!?



Tutaj mecz w tradycyjnym ujęciu...


Mówią, że liczy się taktyka, ale kiedy masz w zespole Lamparda...



Haha, Wronki mają lepszy stadion niż wasze Crystal Palace!


Tak będzie wyglądał mecz... Nieźle!

rych drużyny mogą wzmacniać swój skład nowymi piłkarzami, a także pozbywać się graczy niepotrzebnych. Taka możliwość pojawi się, rzecz jasna, również w LMA Manager 2006. **Przyszłe gwiazdy futbolu znajdą dla ciebie skauci lub wyłapiesz ich sam z listy transferowej.**

Krok kolejny to negocjacje. Będą one bardzo rozbudowane, bowiem umowy transferowe w LMA Manager 2006 będą wiązały się z szeregiem szczegółowych klauzul, które trzeba będzie wypełnić. **W transfery będą się mieszać menedżerowie zawodników, a także władze klubów.** Jeśli twój prezes odniesie wrażenie, że wyrzucasz pieniądze w błoto, zwróci ci uwagę i zatrzyma negocjacje. Menedżerowie natomiast – tak jak w życiu – nieraz namieszają swoim klientom w głowach, kierując się chęcią zarobienia jak największych pieniędzy.

Wydarzenia ze świata piłki nożnej pokaże wirtualny kanał telewizyjny o nazwie Football One.

O wydarzeniach ze świata piłki nożnej dowiesz się z... wirtualnego kanału telewizyjnego o nazwie Football One. W prezentowanych magazynach zobaczysz ostatnie wyniki, aktualne tabele i posłuchasz wieści na temat klubów i piłkarzy. **Co ciekawe, wiadomości będzie czytał sam Gary Lineker (były świetny piłkarz).** Poza tym na kanale Football One obejrzysz powtórki najlepszych bramek kolejki, które komentował będzie Barry Davies (komentator sportowy ze stacji BBC). Analizę meczów przeprowadzi wspomniany Gary Lineker w towarzystwie Alana Hansena (również eksperta BBC).

Mecze w LMA Manager 2006 będziesz oglądał w pełnym trójwymiarze. Wprawdzie engine, z którego będzie korzystała gra, wygląda niczym młodszy brat przy silniku konkurencyjnego FIFA Managera, ale i tak gracze powinni być zadowoleni. Piłkarze popiszą się dziesiątkami różnorodnych zagrywek, sztuczek technicznych, przewrotek, wolejów etc. Poza tym w czasie meczu – nie przerywając oglądania go – będziesz miał możność zmienić styl gry podopiecznych, formację i wykorzystywaną taktykę.

Fanom piłki nożnej wiele razy obiecywano niewyobrażalnie wręcz realistyczne i rozbudowane menedżery piłkarskie, które w rzeczywistości okazywały się co najwyżej mierne (świetnym przykładem Championship Manager 5). LMA Manager 2006 raczej nie zdetronizuje Football Managera, ale może zainteresuje graczy, którzy chcą pobawić się w menedżera, nie patrząc przy tym na ekran wypełniony cyferkami od lewa do prawa.

LMA Manager 2006

Autor: Roland

Producent:	Dystrybutor PL:
Codemasters	CD Projekt

http://www.codemasters.co.uk/lma2006/

Premiera: marzec 2006

Gatunek: menedżer piłkarski

(+) rozbudowane opcje treningowe • realistyczny system transferowy • silnik meczowy 3D

(–) konsolowy styl • niewiele statystyk

Menedżer, który ze względu na konsolowy rodowód stawia na rozgrywkę mniej złożoną, za to bardziej efektowną niż w FM. Może być ciekawie...

GTI po polsku.

Moda na uliczne racery nie mija. Wręcz przeciwnie, pojawia się ich coraz więcej. Już w marcu na półki trafi kolejny, tym razem polski tytuł – GTI Racing.

GTI RACING



Minister zdrowia ostrzega: od nadużywania garbusa psuje się wzrok.

Początkowo gra miała nosić nazwę VW Golf Racer, gdyż ścigać się w niej można było tylko różnymi wersjami tej popularnej wśród picerów – czyli tuningowców – fury. Po pewnym czasie jednak **panom z Techlandu udało się namówić producenta samochodów z Wolfsburga, by w grze pojawiły się również inne modele tej marki.** Tak VW Golf Racer stał się GTI Racing, a my mieliśmy okazję zapoznać się z wersją beta gry.

Przykro pisze się takie słowa, szczególnie gdy dotyczą one rodzimej produkcji, jednak w GTI Racing nie ma zbyt wielu elementów wyróżniających ten tytuł spośród innych. **W grze znajdzie się tylko 15 (!!!) licencjonowanych volkswagenów**, które będzie można objeździć w 70 wyścigach. Tradycyjnie już, w garażu podrasujesz swoją brykę, upiększysz jej tyłek spoilerem i zainstalujesz zbiorniczek z nitro. Mimo stosunkowo dużej liczby dostępnych modyfikacji GTI Racing należy do tych zręcznościówek, w których wszelkie zmiany w układzie jezdnym i silniku oraz montowanie wypaśnych części karoserii to raczej tylko miły dodatek, niemający realnego wpływu na osiągi pojazdu.

Właśnie ta zręcznościowość jest największą słabością nowego racera z Techlandu. W wersji beta oddane do dyspozycji auta prowadziło się bardzo łatwo. Do tego stopnia, że **granie sprowadzało się do pokonywania kolejnych kilometrów bez najmniejszych emocji.** Trudno też mówić o wyścigu, kiedy niemal na starcie możesz wyeliminować całą konkurencję. Niemożliwe? A jednak! Żeby to uczynić, wystarczy wypchnąć delikwenta z trasy, najlepiej za jakieś niezniszczalne ogrodzenie (murek, metalowy płotek etc.). Po takim zabiegu masz pewność, że przeciwnik nie wróci już do wyścigu.



A teraz zrób stójkę!

Są też inne wady, które przeszkadzają podczas prowadzenia fury. Po pierwsze, nie widać i nie czuć, że to auto naprawdę skręca. Wygląda tak, jakby obracało się wokół własnej osi, pokonując każdy zakręt bokiem. Drugą wadą jest nadmierne bujanie się samochodu podczas korekcji kierunku jazdy. To z kolei sprawia wrażenie, jak gdyby auto „zawieszone" było na sprężynkach, a nie na prawdziwych amortyzatorach. Co ciekawe, nic nie zmieniło się, kiedy maksymalnie obniżyłem zawieszenie. Wrażenie to odczuwalne było głównie wtedy, gdy prowadziłem swojego VW w widoku ze środka.

Efektem tych niedoróbek są problemy z szybkim i jednocześnie łagodnym wyprowadzeniem samochodu z poślizgu, o który nietrudno przy tak frywolnym zawieszeniu. Jednocześnie auto za bardzo „wychyla się" na zakręcie, zwiększając ryzyko uderzenia w przeszkodę. W czasie jednego wyścigu można uszkodzić aż 17 różnych podzespołów (hamulce, elektrykę, karoserię itd.), które po wyścigu trzeba naprawić lub wymienić na nowe za zarobioną w rajdach kasę. I w tej kwestii Techland postarał się bardzo, bo **tuningowe bajery pochodzą wprost od najlepszych dostawców tego typu materiałów. Wśród nich znalazły się takie sławy, jak: Koenig, Brembo, Zender i Kerscher.** Niestety ich instalacja niewiele zmienia w modelu jazdy.

W wersji beta mogłem pośmigać tylko po niemieckich drogach – mam nadzieję, że reszta tras będzie o wiele bardziej interesująca. Tak samo zresztą jak grafika, która co prawda korzysta z nowiutkich efektów graficznych, ale do Need For Speed: Most Wanted ciężko ją porównywać. Problemem dla mnie okazała się również muzyka, która przypomina stylem „manieczki" nagrywane w garażu ślusarza, podczas gdy ten akurat pracował szlifierką.

Mając za konkurentów Need for Speed: Most Wanted czy TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.



Album rodzinny Schumacherów?!



Niewielkie problemy z detekcją kolizji...

GTI w liczbach

W GTI Racing **dostępnych będzie 15 modeli VW**, od poczciwego garbuska, przez New Beetle'a i Touarega, po najnowsze modele koncepcyjne koncernu z Wolfsburga. 60 tras umieszczono w sześciu państwach, m.in. w Niemczech, Francji i USA. W liczbie 70 można zliczyć wszystkie rodzaje wyścigów, a wśród nich: czasówki, drifty i „ostatni odpada". Ponad setka tuningowych części pochodzi z fabryk kilkunastu najlepszych na świecie firm.

Mimo wszystkich uwag krytycznych GTI Racing ma w sobie coś, co pozwala mieć nadzieję, że koniec końców będzie to przyzwoita produkcja (tym bardziej że to wersja beta i niektóre elementy mogą zostać poprawione). Niemniej jednak wielkiego sukcesu jej nie wróżę, bo mając za konkurentów wspomniane Need for Speed: Most Wanted czy recenzowane w tym numerze TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.

GTI Racing

Producent:	Dystrybutor PL:
Techland	Techland

http://www.techland.pl/

Premiera: marzec 2006

Gatunek: samochodówka

(+) wymagający przeciwnicy • grafika • niezła prędkość

(–) model jazdy • detekcja kolizji • bujanie • muzyka • trochę biedne trasy

Nad grą trzeba jeszcze popracować. GTI Racing potencjał ma, ale z tak ubogim asortymentem (tylko 15 volkswagenów) może być zwyczajnie nudno.

Autor: Hedo

od 18 lat **Tylko dla dorosłych**





Jazda motocyklem to niebezpieczna rzecz.

Tajniak musi się ukrywać...

NARC

Super Express i Fakt będą miały o czym pisać – Midway szykuje nową, PeCetową wersję swojej klasycznej gry z automatów. Będzie i przemoc, i prostytucja, i narkotyki...

Starsi czytelnicy Clicka mają szansę pamiętać oryginalną wersję gry NARC (patrz: ramka poniżej), strzelanki, w której dwójka głównych bohaterów, członków specjalnej jednostki policji, walczyła w niedalekiej przyszłości z dilerami narkotyków. Choć pod koniec lat 80. gry z automatów nie przyciągały takiej uwagi mediów, jak dziś zdarza się to z kontrowersyjnymi tytułami wydawanymi na konsole czy PeCety, **NARC budził oburzenie już w swojej pierwszej, oryginalnej wersji** ze względu na mocne, krwawe sceny przemocy. Tymczasem nowa odsłona tej klasycznej produkcji idzie dużo dalej...

Wystarczy wspomnieć, że wydana jeszcze w zeszłym roku **konsolowa wersja NARC-a znalazła się na liście dziesięciu najbardziej brutalnych gier**, opracowanej przez amerykańską organizację Family Media Guide. Zestawienie to cytowały nawet polskie media, m.in. TVN i Gazeta Wyborcza. Na co zwrócili szczególną uwagę strażnicy praworządności z FMG? W nowym NARC-u gracz może zdecydować, czy chce być dobrym, czy złym gliniarzem. Jeśli wybierzesz tę pierwszą opcję, znalezione przy dilerach narkotyki oddajesz do policyjnego magazynu. Kiedy jednak stwierdzisz, że trzymanie się litery prawa jest dla mięczaków, zarekwirowany towar możesz... skonsumować, aktywując różnego rodzaju pomocne w walce bonusy.

Kiedy zażywasz marihuanę, zwalnia czas, działa więc podobnie jak efekt bullet-time w grze Max Payne. Kiedy przyjmujesz LSD, cały obraz zmienia się nie do poznania, a wraz z nim wygląd przeciwników – zamiast normalnych twarzy mają oni wtedy diaboliczne maski, łatwo więc rozróżnić ich w tłumie. Łącznie w grze występuje pięć rodzajów narkotyków, a najpotężniejszym z nich jest tzw. Liquid Soul, który sprawia, że przez pewien czas jesteś praktycznie nie do pokonania.

Kontrowersyjny temat i ostre sceny sprawią, że NARC będzie miał tyle samo przeciwników, co zwolenników.

Czy to oznacza, że Midway namawia graczy do zażywania narkotyków? Byłoby to tym dziwniejsze, że w swojej pierwszej, przeznaczonej na automaty wersji **gra promowała hasło „Say No to Drugs!" (czyli „Narkotykom powiedz: nie!").** Używanie nielegalnych substancji ma też swoje ciemne strony – i to zarówno w życiu, jak i w grze. Kiedy zbyt często pomagasz sobie używkami, twój bohater zaczyna wpadać w uzależnienie. Jeśli na czas z niego nie wyjdzie, zaczyna tracić punkty zdrowia, a potem nieoczekiwanie pada bez przytomności i budzi się w losowym miejscu mapy, bez broni i żadnego ekwipunku. Od czasu do czasu twoi zwierzchnicy przeprowadzają też testy i jeśli wykryją narkotyki w twoim organizmie, odsuwają cię od służby. Wtedy, by znów wkraść się w łaski przełożonych, musisz udowodnić, że jesteś jednak porządnym stróżem prawa.

Będzie to możliwe dzięki temu, że gra **przypomina w swojej strukturze serię GTA. Jej akcja toczy się na otwartej mapie, więc poza misjami fabularnymi – a również w ich trakcie – można zająć się zadaniami pobocznymi.** Należy do nich m.in. aresztowanie pomniejszych ulicznych dilerów, zatrzymywanie sprawców innych przestępstw (wymuszenia, wandalizm, prostytucja), ale także – oczywiście tylko wtedy, gdy wybierasz rolę złego policjanta – sprzedaż narkotyków przechodniom.

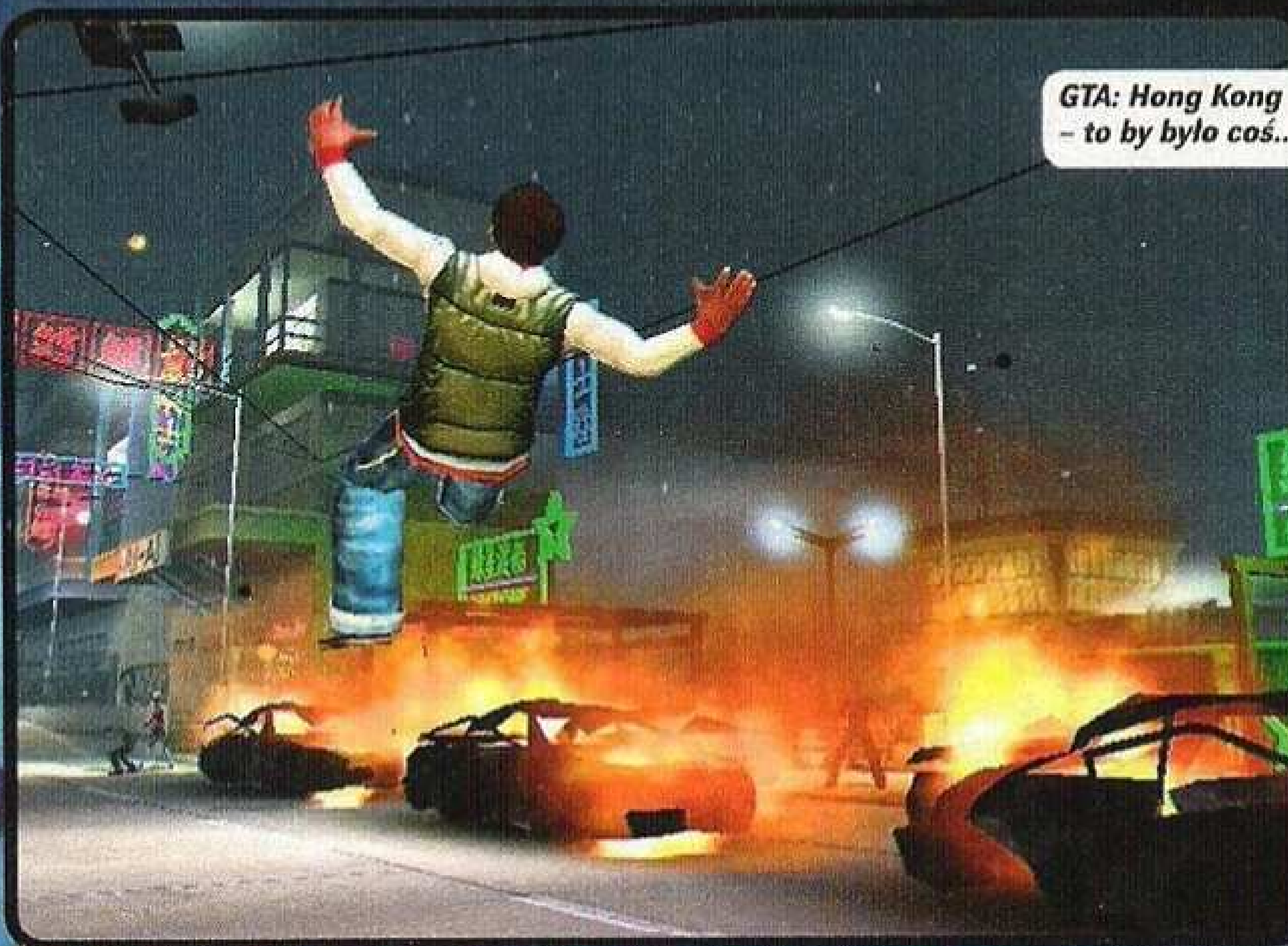
Testy narkotykowe, walka z uzależnieniem, aresztowanie dilerów i inne podobne elementy gry będą zrealizowane w postaci minigierek. Większość z nich będzie wymagała refleksu i precyzji w sterowaniu – np. podczas testów będziesz musiał przejechać kursorem po widocznej na ekranie linii (trudne, gdy jesteś „pod wpływem"), a zatrzymując dilerów, trzeba będzie wpierw



NARC

NARC w oryginalnej, przeznaczonej na automaty wersji trafił na rynek w 1988 roku. Bohaterami tej gry byli policjanci Hit Man i Max Force (kto to wymyślał?!?), którzy walczyli z gangiem o nazwie **K.R.A.K.** i ich liderem, znanym jako Mr. Big. Twórcą gry był **Eugene Jarvis**, odpowiedzialny za najbardziej klasyczne gry z automatów, w tym tytuły takie, jak m.in. Robotron, Defender, Cruis'n. NARC był też pierwszym automatem w historii, w którym wykorzystano 32-bitowy procesor!





szybko wciskać klawisz akcji, by przełamać opór kryminalisty, potem zaś w odpowiednim momencie kliknąć myszką, gdy widoczny na ekranie wskaźnik (reprezentujący siłę policjanta) znajdzie się w najwyższym miejscu.

Kilka słów o fabule. **Akcja NARC toczy się na trzech „mapach"** – w amerykańskim mieście Rockland, gdzie trafiasz na ślad Liquid Soul; azjatyckiej metropolii Kowloon, w której poszukujesz łącznika znającego kryjówkę producenta narkotyku; oraz na tropikalnej wyspie gangstera o pseudonimie Mr. Big, który jest twoim ostatecznym celem. **Podobnie jak w oryginalnej wersji gry, na misję możesz wysłać jednego z dwóch policjantów** – Jacka Forzenskiego lub Marcusa Hilla. **Obu głos podkładają znani aktorzy**, temu pierwszemu Michael Madsen (m.in. „Kill Bill"), temu drugiemu czarnoskóry Bill Bellamy (m.in. „Męska gra").

Madsen i Bellamy to nie jedyne znane osobistości zatrudnione do prac nad tym projektem – usłyszysz tu również głosy aktorów Rona Perlmana i Michaela Wincotta. **Jeszcze więcej gwiazd znajdzie się na soundtracku gry.** Poza utworami nagranymi specjalnie na potrzeby gry przez mniej znanych wykonawców (m.in. Jelly Joe, Point Game) **z głośników popłyną także klasyczne utwory Cypress Hill („Hits From the Bong"), Curtisa Mayfielda („Pusherman" i „Freddie's Dead")** czy The Stranglers („Golden Brown"). Większość z nich zabrzmi w momencie zażywania poszczególnych narkotyków – np. po marihuanie usłyszysz Cypress Hill.

Kontrowersyjny temat, ostre sceny przemocy i możliwość zażywania narkotyków sprawią, że NARC będzie miał zapewne tyle samo przeciwników, co zwolenników. Najważniejsze jednak, by była to dobra gra – a o tym, czy tak będzie, przekonamy się już w marcu.

Autor: Foch77

NARC

Producent:	Dystrybutor PL:
Midway	brak

http://www.narcgame.com/

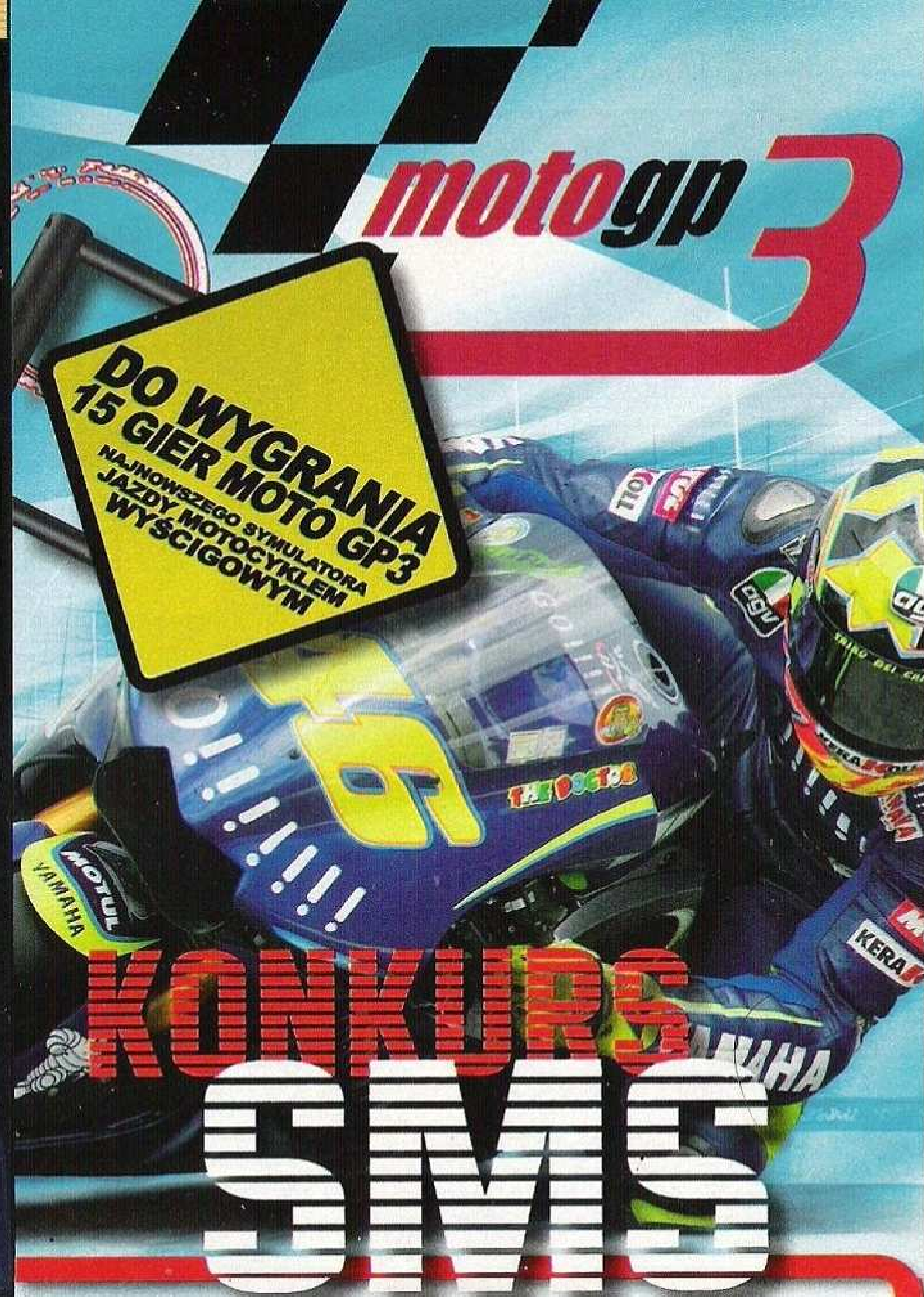
Premiera: wiosna 2006

Gatunek: akcja/TPP

+ kontrowersyjna tematyka • świetna ścieżka dźwiękowa

– narkotyki w grach komputerowych to śliski temat

NARC zwraca na siebie uwagę kontrowersyjnym tematem – gra będzie musiała być bardzo dobra, by się z niego „wybronić".







The Godfather THE GAME

Saga filmów o Ojcu Chrzestnym jest bez wątpienia jednym z największych dzieł w historii kina. Dlatego też zasługuje na egranizację doskonałą.

Reżyser „Godfathera", Francis Ford Coppola, wypowiadał się o grze – na początku jej tworzenia – nader chłodno. Stwierdził, że z jego sagi EA chce zrobić bezmózgą strzelaninę, na co zdecydowanie nie chciał się zgodzić. Nie miał jednak nic do powiedzenia, bo prawa do filmów ma Paramount, a ten bez oporów udostępnił je Elektronikom...

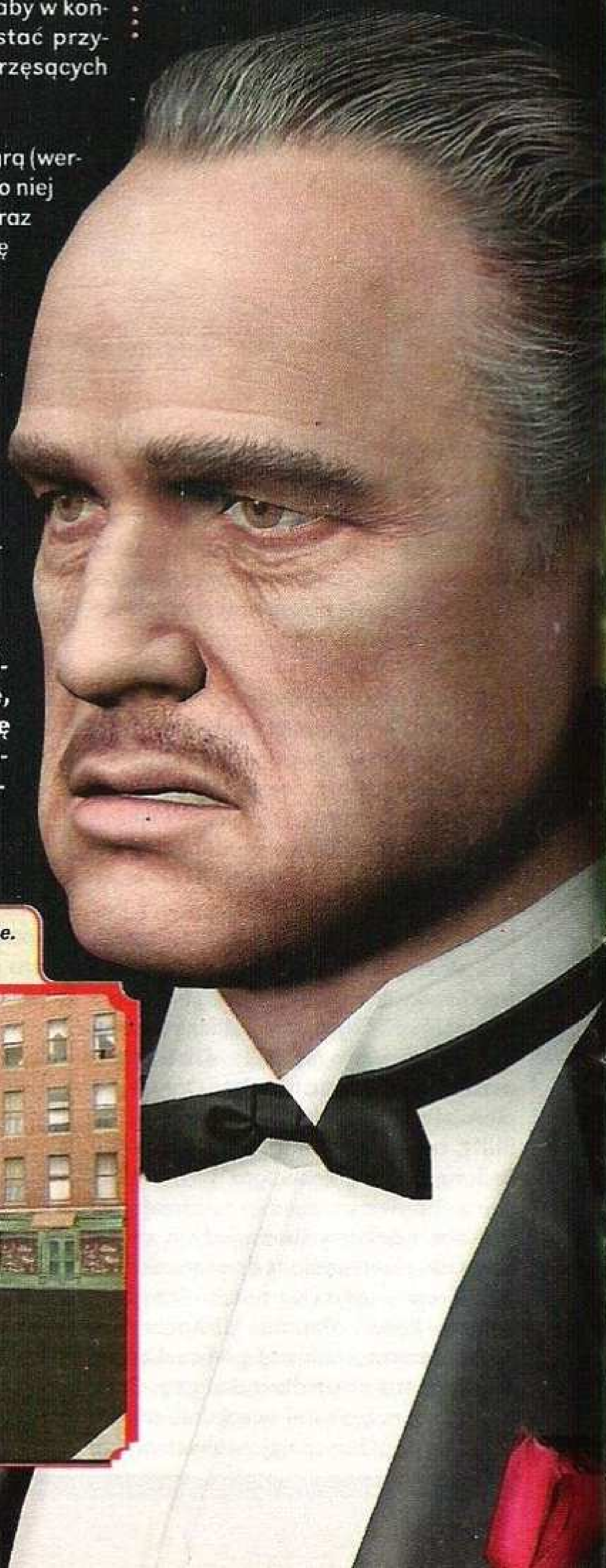
Ci zaś do sprawy podeszli początkowo bardzo poważnie. Zaangażowali **Marlona Brando (który zmarł już po zakończeniu nagrań) do podłożenia głosu pod Vito Corleone**, udało im się też pozyskać znanych z filmów Jamesa Caana (Santino „Sonny" Corleone), Roberta Duvalla (Tom Hagen) oraz Johna Martino (Paulie Gatto). Jedynie **Al Pacino odmówił użyczenia swojego głosu i wizerunku.** Przez to niezwykle ważna postać Michaela Corleone w grze będzie wyglądała inaczej i mówiła innym głosem.

A w kogo wcielisz się ty? Nie licz na żadną znaną z książki ani filmu postać. Po Nowym Jorku lat 40. i 50. **poruszać się będziesz jako młody członek rodziny, który dostaje prawo tytułowania Don Vita ojcem chrzestnym** ze względu na swojego zabitego dawniej tatę. Był on jednym z przyjaciół rodziny Corleone. Teraz musisz udowodnić, że możesz być użyteczny, dzięki czemu będziesz się wspinał po szczeblach kariery, aby w końcu samemu kiedyś zostać przywódcą jednej z rodzin trzęsących miastem...

Mój pierwszy kontakt z grą (wersją beta) nastroił mnie do niej bardzo pozytywnie. Zaraz po dwukliku w ikonkę i przebrnięciu przez kilka testów sprawdzających komputer ekran się zaciemnił, a ze słuchawek zaczął dobiegać niesamowicie charakterystyczny głos Marlona Brando (uzyskiwany dzięki wypychaniu policzków wacikami). Dowiedziałem się, że dostanę propozycję nie do odrzucenia... **Wszystko to sprawiło, że poczułem się, jakbym naprawdę uczestniczył w jednym z moich ulubionych filmów.**

Miałem co do gry wielkie oczekiwania, niezmącone nawet tym, że **Electronic Arts nie ma zupełnie wprawy w tworzeniu gier w stylu Mafii i GTA.** Wie-

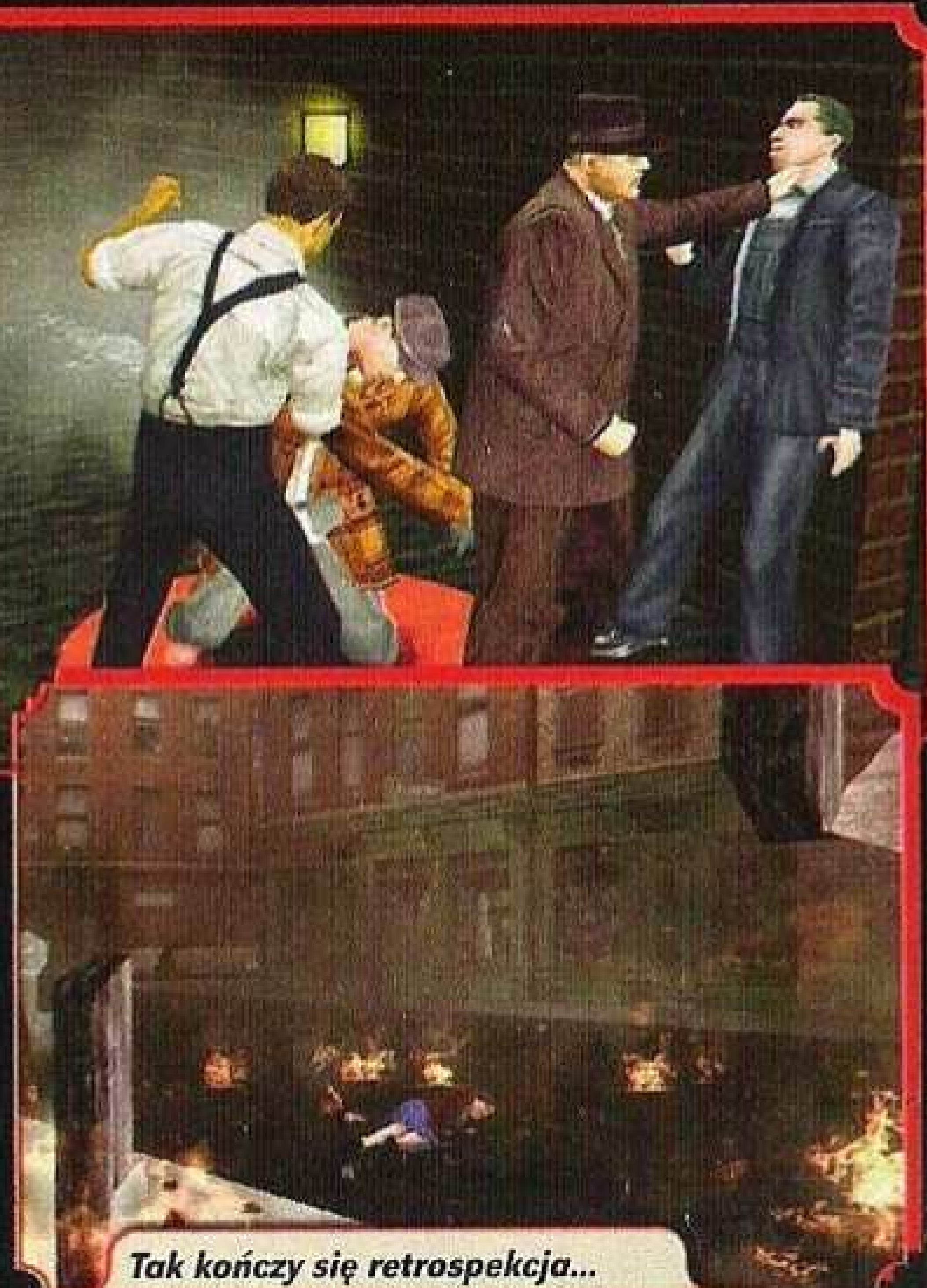

Retrospekcja. Moi rodzice. Ładna para z nich była...





Mafia: The City of Lost Heaven

W 2002 roku mało znana czeska firma Illusion Softworks wydała jak do tej pory najlepszą grę o tematyce mafijnej. Ameryka lat 30., świetnie zrównoważone elementy akcji, wciągająca fabuła i duże zróżnicowanie. **Oby Godfather wziął z Mafii przykład!**


Wprawianie się w gangsterce pod okiem Brasiego.

Tak kończy się retrospekcja...

rzyłem, że to będzie coś wielkiego, czego jeszcze do tej pory na PC nie uświadczyłem, miniintro dodatkowo jeszcze mnie w tym przekonaniu utwierdziło. Cóż poradzić – z tak wysokiego pułapu można już tylko spaść. I to dość boleśnie.

Komputerowy Godfather to konsolowa zręcznościówka, będąca czymś pośrednim między GTA a Mafią (patrz: ramka). Daje mniej swobody niż dzieło Rockstara, ale nie jesteś zmuszony podążać wytyczonymi ścieżkami. Oczywiście **oś fabuły jest związana z opowieścią o rodzinie Corleone, ale nie licz, że zostaniesz dopuszczony do głównych wydarzeń.** Twoim zadaniem będzie raczej stanie z boku i wejście w odpowiednim momencie do akcji.

Na początku gry Vito Corleone prosi samego Lukę Brasiego, by się tobą zajął. Ten ratuje cię z pewnej opresji i uczy podstaw poruszania się po mieście. Przy nim dowiesz się, jak walczyć, strzelać i jeździć samochodem. Jednak, jak pewnie wiesz, o ile oglądałeś „Ojca Chrzestnego" (jeśli nie oglądałeś, nie czytaj reszty tego akapitu), Luca w bardzo niedługim czasie zostaje zabity przez Solozza, a ty masz pierwsze poważne zadanie: pozbyć się jego morderców.

Właśnie na takiej zasadzie opierać się będzie większość wydarzeń w grze – **choć teoretycznie uczestniczysz w tym, co pokazano w filmie, ciągle stoisz na uboczu, jesteś raczej chłopakiem od mokrej roboty.** To jest również motyw lekko demitologizujący opowieść o „nieskazitelnej" mafii (przy okazji: w książce Puzo i filmie Coppoli to słowo nie pada ani razu. Ponoć tak zażyczyły sobie amerykańskie „rodziny"...), kierującej się tylko honorem. Jako żołnierz musisz zabijać wielu ludzi oraz bić sprzedawców, którzy nie chcą płacić haraczu. Może to jest zgodne z realiami, ale na pewno całkowicie różne od pięknego, spokojnie nostalgicznego i wyidealizowanego obrazu znanego z książki i filmu.

Francis Ford Coppola obawiał się, że z jego sagi EA chce zrobić bezmózgą strzelaninę. Mógł mieć sporo racji...

W wersji beta, poza dziesiątkami drobnych niedoróbek, które na pewno zostaną poprawione, **szczególnie irytowało mnie sterowanie. Swobodnie grać mogą właściwie tylko przyzwyczajeni do zabawy na konsolach.** Klawiatura i myszka się tu zwyczajnie nie sprawdzają, gdyż ruch gryzoniem zmienia tylko kąt ustawienia kamery, nie zaś kierunek, w który patrzy (i mierzy z broni!) postać. Zanim się do tego przyzwyczaisz, wiele razy się wściekniesz. Chyba że do czasu premiery EA zastosuje podobne rozwiązania jak w GTA.

Na ten tekst mam bardzo mało miejsca, więc nie zdążę już napisać o wielu elementach, np. punktach doświadczenia, jeździe samochodami, rozbudowanych statystykach itp. Na dokładne ich omówienie znajdę miejsce w recenzji. Tej spodziewaj się już lada numer. Wtedy **przekonamy się, czy programiści EA, specjaliści od robienia gier raczej masowych, podołają naprawdę ambitnemu zadaniu.** Nie chcę być złym prorokiem, ale mam duże wątpliwości. Film i książka są bez mała dziełami sztuki. Szkoda by było egranizować je zwykłą napier**lanką...


Nie miałem nigdy rodzeństwa... Za to zabawki były dość ciężkie.

The Godfather

Producent: EA Games	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://www.ea.com/official/godfather/godfather/us/	
Premiera: 24 marca 2006	
Gatunek: akcja	
	to Ojciec Chrzestny!!! • znany motyw muzyczny • głos Branda • miejscami klimat
	sterowanie • klimat tylko miejscami jest niezły • nierealistyczny model jazdy

EA ma jeszcze bardzo dużo do zrobienia. To może być ich wielki sukces – albo... najbardziej spektakularna klapa.

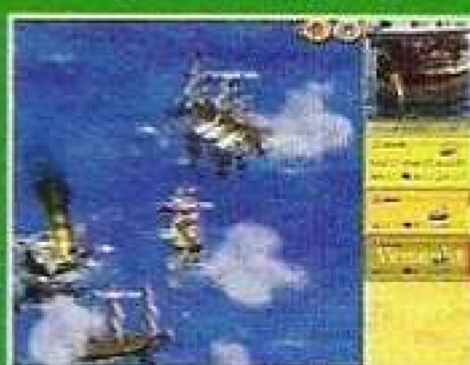
Pierwsza gra dla PhysX

Zbliża się premiera gry **Stoked Rider ft. Tommy Brunner**, pierwszej produkcji wykorzystującej możliwości układu PhysX firmy AGEIA, który zajmuje się wyłącznie symulacją modelu fizyki. By w pełni docenić możliwości gry, niezbędne będzie kupienie karty z układem PhysX, nawet jednak bez niej cieszyć się będzie można tą interesującą produkcją snowboardową z grafiką zrealizowaną w technice cel-shading.



Skarby Tortugi

Studio Ascaron Entertainment, a za nim polski dystrybutor jego gier, firma Cenega, poinformowały o trwających pracach nad grą **Tortuga: Two Treasures**, kolejną piracką grą łączącą elementy strategii i akcji. Pierwsze screeny nie wyglądają jednak zachęcająco – zdaje się, że to stara Tortuga (czyli Port Royale), tyle że z nową oprawą graficzną.



Będzie GTR 2

Gra samochodowa GTR to jedna z najbardziej realistycznych i złożonych symulacji jazdy autem. Fanów tego typu produkcji ucieszy więc wiadomość, że studio SimBin poinformowało, iż pracuje nad jej kontynuacją (tytuł roboczy to **GTR 2**), która ukaże się latem 2006. Nowości to przede wszystkim lepszy engine graficzny, dynamiczny cykl nocy/dnia i efekty pogodowe oraz rozbudowany model uszkodzeń.



Trwają prace nad Medieval 2: Total War

Creative Assembly uchyla rąbka tajemnicy...



Pewnie zobaczył myszkę...



Wiejskie dyskoteki zawsze przyciągały tłumy.



Anglicy oblegają Francuzów – nie obędzie się bez przekleństw...

MEDIEVAL II TOTAL WAR

Pod koniec stycznia koncern SEGA, wyłączny dystrybutor gier studia Creative Assembly, poinformował o dacie premiery **Medieval 2: Total War**, potwierdzając tym samym, że prace nad tym tytułem trwają już jakiś czas. Gra ukaże się w czwartym kwartale 2006 roku i przyniesie wiele zmian i modyfikacji w stosunku do swojego pierwowzoru, najlepszej strategii 2002 roku.

Kampania Medieval 2 obejmować będzie lata 1080-1530, czyli najbardziej burzliwy okres w średniowiecznej historii Europy – mapa gry będzie jednak tak skonstruowana, by można było również toczyć bitwy w posiadłościach kolonialnych w Ameryce Południowej i Środkowej. Unowocześniony engine graficzny będzie w stanie wyświetlić do 10 tysięcy jednostek jednocześnie – wszystkie w pełnym 3D, z takimi szczegółami jak herby i znaki heraldyczne, które podczas walki pokrywają się błotem i kurzem! Poprawiona ma być również animacja bitew, rycerze biorący w nich udział mają nawet wykonywać całe filmowe kombinacje uderzeń i wykańczać przeciwnika jednym spektakularnym ciosem. W oprawie graficznej wykorzystane zostaną także efekty pogodowe i świetlne.



Miejskie autobusy to nie jedyne miejsce, gdzie panuje ścisk...

W grze pojawi się również 250 jednostek (w tym sporo nowych), rozdzielonych na 21 frakcji. Będą machiny oblężnicze, w tym również armaty. Pojawią się nowe opcje związane z budową i rozbudową osad oraz ekonomicznymi aspektami zarządzania królestwem. Zwiększona zostanie rola kościoła w rozgrywkach dyplomatycznych. Znacznie rozbudowany zostanie multiplayer, pojawią się w nim nowe tryby rozgrywki, włącznie z możliwością rozegrania kompletnej, dynamicznej kampanii. Jest na co czekać – szkoda, że prawie cały rok...

www.totalwar.com

Nowa gra twórców serii Earth

Krakowskie studio Reality Pump szykuje Two Worlds

Mówiło się o tym już od jakiegoś czasu, ale dopiero teraz informacja ta została oficjalnie potwierdzona: Reality Pump pracuje nad grą RPG, która, choć anonsowana na trzeci kwartał 2006 roku, już teraz zapowiada się bardzo ciekawie. Gra nosi roboczy tytuł **Two Worlds** i w chwili obecnej zachwyca przede wszystkim oprawą graficzną. Ponieważ będzie to RPG z elementami akcji, twórcy przykładają szczególną uwagę do tego, by walki były jak najbardziej spektakularne. Więcej informacji na temat Two Worlds pojawi się w naszym magazynie już wkrótce – na razie więc screen do podziwiania.

www.2-worlds.com



Po długich namowach udało się pozyskać do gry Shreka...

Samochód dla gracza

Nissan i Microsoft stworzyli furę marzeń

Ciekawostka ze świata – Nissan podczas prestiżowej imprezy North American International Auto Show w Detroit zaprezentował wyjątkowe auto, stworzone przy współpracy z koncernem Microsoft. Jest to samochód Nissan URGE, w którym zamontowano konsolę Xbox 360 ze ścigałką Project Gotham Racing 3. Kiedy samochód jest zaparkowany, kierowca może opuścić spod sufitu panel LCD o przekątnej 7 cali i, korzystając z kierownicy, pedałów gazu i hamulca auta, zagrać w najlepszą obecnie grę samochodową dostępną na X360. Podczas normalnej jazdy panel LCD może służyć jako... wsteczne lusterko. Czego to ludzie nie wymyślą...

www.nissan.com

Resident evil 4 na PC!!!

Genialny horror z konsol już w marcu

Najlepsza konsolowa gra minionego roku trafi na PC. **Resident Evil 4** – najnowsza odsłona kultowego cyklu horrorów – zostanie przeniesiona na blaszaki. A stanie się to już w marcu tego roku! Fani serii będą na pewno zaskoczeni, bowiem „czwórka" wprowadza wiele nowych rozwiązań, m.in. interaktywne sekwencje animowane i przeciwników dużo bardziej mobilnych niż zombiaki z np. Resident Evil 2.

ww2.capcom.com/re4/

Dodatek do Act of War

O tym, że dodatek do **Act of War** ukaże się w tym roku, informowaliśmy już wcześniej. Od niedawna wiemy natomiast, że grę wyda w Polsce – i to jeszcze zimą – CD Projekt (recenzja najprawdopodobniej w przyszłym numerze). Nie wiemy natomiast, jaki tytuł będzie nosił ów dodatek – przez jakiś czas mówiło się o **High Treason**, jednak udostępniony niedawno trailer pokazuje **Manhattan Treason**.



Serious Sam 3!

W wywiadzie udzielonym chorwackiemu pismu komputerowemu PC Chip studio Croteam zdradziło kilka informacji na temat swoich nadchodzących projektów. Jednym z nich będzie **Serious Sam 3**, nad którym ruszyły już wstępne prace. Drugim – FPS skoncentrowany przede wszystkim na grze w kilku graczy w trybie co-op, dużo poważniejszy od szalonego Serious Sama. Więcej informacji pojawi się najprawdopodobniej na E3.





Koncern Microsoft potwierdził oficjalnie, że przygotowuje nową część swojego symulatora lotu o nazwie Flight Simulator. Ponieważ będzie to już dziesiąta część cyklu, pełna nazwa gry będzie brzmieć najprawdopodobniej **Microsoft Flight Simulator X**. Data premiery to druga połowa 2006 roku, a więcej o tytule napiszemy już niedługo.

Kozacy atakują Europę

CDV ogłasza dodatek do Kozaków II

Niemiecka firma CDV, dystrybutor gier strategicznych ukraińskiego studia GSC, ogłosiła oficjalnie dodatek do gry **Kozacy II** zatytułowany **Battle for Europe**, który ma trafić do sprzedaży latem 2006 roku. Podobnie jak podstawowa wersja gry, również dodatek będzie pokazywał historyczne batalie toczone w XIX wieku, rozszerzy jednak rozgrywkę o niedostępne wcześniej budynki, jednostki, a także trzy nowe strony konfliktu. Wśród pojedynczych bitew, które można będzie rozegrać w tym dodatku, znajdą się również starcia tak znane jak Waterloo czy bitwa pod Borodino.

www.cossacks2.de



ArcyLord – z Azji do Europy

Kolejny dalekowschodni MMORPG w ofercie Codemasters



Po RF Online angielska firma Codemasters zdecydowała się sprowadzić do Europy sieciową grę RPG koreańskiego studia NHN Games zatytułowaną **ArchLord.** Trafi ona do sprzedaży w trzecim kwartale 2006 roku. Akcja tego MMORPG-a osadzona jest w świecie Kantra, napędza ją silnik RenderWare (m.in. GTA), a ścieżkę dźwiękową nagrała londyńska orkiestra symfoniczna. ArchLord to produkcja koncentrująca się głównie na walkach między graczami, zastosowany tu system PvP należy do najbardziej rozbudowanych spośród wszystkich produkcji tego gatunku – to zresztą jeden z głównych powodów, dla których Codies importują grę na Stary Kontynent.

www.archlordgame.com

Ogłoszono Medal of Honor Airborne

Electronic Arts zapowiada nowego FPS-a!

W połowie stycznia koncern EA poinformował, że trwają prace nad grą **Medal of Honor: Airborne**, która ukaże się równocześnie na konsole Xbox i Xbox 360 oraz PlayStation 2 i PlayStation 3, a także na PeCety. Bohaterem gry będzie Boyd Travers, szeregowiec w spadochronowej jednostce 82nd Airborne Division, która toczyła boje na kilku frontach II wojny światowej. Pierwsza misja rozgrywać się będzie podczas lądowania na Sycylii, gry kończyć mają poziomy rozgrywane już na terytorium III Rzeszy. Każdą misję ma rozpoczynać spadochronowy desant, a sekwencje te będą w pełni interaktywne – oznacza to, że akcja potoczy się inaczej, w zależności od tego, w którym miejscu mapy wylądujesz. Na ziemi będzie zaś już normalnie – strzelanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana – mówi się o czwartym kwartale 2006 roku – nie wiadomo też, czy wersje konsolowe i PeCetowa będą identyczne. Więcej informacji pojawi się na pewno na tegorocznych targach E3. Czekamy!

www.eagames.com



Dwa dodatki do Battlefield 2

Nowe rozszerzenia do popularnego sieciowego FPS-a

Dotychczasowe dodatki do gier z cyklu Battlefield ukazywały się w sprzedaży jako oficjalne, pakowane w pudełka add-ony, zdaje się jednak, że ludzie z DICE zmienili strategię dystrybucji kolejnych rozszerzeń. Według zapowiedzi studia już wkrótce pojawią się dwa tzw. „booster packs", które zastąpią oficjalny dodatek do gry **Battlefield 2** zapowiadany wcześniej na wiosnę tego roku. Oba – zatytułowane kolejno **Euro Force** i **Armored Fury** – zawierać będą nowe bronie, pojazdy i przede wszystkim mapy, a mają być sprzedawane w cenie 9,99 euro, przede wszystkim w postaci plików do ściągnięcia z Internetu. Niestety polski oddział Electronic Arts, wydawcy gry, nie zadecydował jeszcze, w jaki sposób i w jakiej cenie będą one dystrybuowane w Polsce – a data premiery jest już bliska (Euro Force ma wyjść w drugiej połowie lutego, a Armored Fury ukaże się 28 marca). Mniej więcej w tym samym okresie pojawi się także darmowy patch do gry, który zaktualizuje ją do wersji 1.2.



Jak to w BF 2 – jedni szybują w przestworzach...



...inni zwiewają, gdzie pieprz rośnie.

www.battlefield2.com

Rachel Weisz w ciuchach Lary Croft



Znamy aktorkę, która użyczy swojego głosu Larze Croft w grze **Tomb Raider: Legend**. Będzie to **Rachel Weisz**, którą niedawno mogliśmy oglądać na naszych ekranach w świetnym filmie „Wierny Ogrodnik", a która poza tym występowała również w „Constantine" czy „Mumii". Nowy Tomb Raider z każdą chwilą prezentuje się coraz lepiej...

Vin Diesel robi gry



Aktorzy – szczególnie ci znani głównie z tego, że są znani – pojawiają się dość często w grach komputerowych, żaden z nich nie jest jednak związany z branżą tak bardzo jak **Vin Diesel**. Gwiazdor filmów akcji jest właścicielem studia Tigon Studio, które pracuje obecnie nad czterema tytułami – kryminalną zręcznościówką Perrone, taktycznym FPS-em zatytułowanym Secret Service, grze Melkor (action-RPG nawiązujący do konsolowej serii Zelda) oraz RTS-em o Hannibalu o nazwie Barca B.C. Więcej informacji znajdziesz na stronie **www.tigonstudios.com**.



Half-Life 2: Aftermath w kwietniu



Studio Valve podało oficjalną datę premiery gry Half-Life 2: Aftermath, pierwszego rozszerzenia do jednego z najlepszych FPS-ów kilkunastu ostatnich miesięcy. Aftermath ukaże się 24 kwietnia i w tym dniu będzie dostępny do ściągnięcia w serwisie Steam. Pudełkowa wersja gry, najpewniej dystrybuowana przez Electronic Arts, pojawi się w tym samym czasie.

Irrational Games Taken

Koncern Take Two (wydawca serii GTA), przejął studio **Irrational Games**, twórców m.in. System Shock 2 i Freedom Force. Gry wyprodukowane przez Irrational Games będą wydawane pod marką 2K Games (należącą do Take Two), a pierwszym tytułem będzie futurystyczny RPG **BioShock** (następca System Shocka 2). Niestety gra będzie gotowa dopiero na początku 2007 roku.



NEWS

Condemned na PC

Koncern SEGA potwierdził, że gra FPS studia Monolith zatytułowana **Condemned: Criminal Origins**, dostępna dotąd jedynie na konsolę Xbox 360, zostanie wydana również na PC. Wersja blaszakowa ukaże się w marcu tego roku i będzie wersją typu „Director's Cut", w której pojawią się ostre sceny ocenzurowane na potrzeby edycji konsolowej.



Alarm! Alarm!

Niemieckie studio Sixteen Tons Entertainment zapowiedziało czwartą część serii gier Emergency, symulujących działanie służb ratunkowych. **Emergency 4** otrzyma podtytuł Global Fighters for Life i ukaże się w kwietniu tego roku w Niemczech, a niedługo później również w innych krajach, w tym prawdopodobnie również w Polsce.



PlanetSide za darmo

Sieciowy FPS **PlanetSide** rezygnuje z abonamentu – to oznacza, że już niedługo będzie można zagrać w tę fascynującą produkcję całkowicie za darmo. Opłaty będą nadal obowiązywały, jeśli gracz będzie chciał brać udział w rankingach, pozycja w których warunkuje dostęp do niektórych broni. Oznacza to, że wszyscy grający za darmo będą dysponowali mniejszym arsenałem – ale to niewielkie ograniczenie.



Żegnajcie, cziki!



Wszystko co dobre kiedyś się kończy – zgodnie z zaleceniami organizacji Entertainment Software Association, sprawującej kontrolę nad branżą gier komputerowych, **modelki** promujące stoiska firm na targach E3 nie będą mogły pokazywać nagich części ciała ani zachowywać się w sposób budzący „skojarzenia". Buuuu!!!

Zawieszony Taxi Driver

Firma Majesco poinformowała o zawieszeniu prac nad grami **Taxi Driver** (na podstawie filmu z Robertem De Niro) oraz **Demonik** (action-RPG na podstawie powieści Clive'a Barkera). Decyzja ta jest konsekwencją wyjątkowo słabych wyników finansowych firmy. Jeśli twórcy obu gier nie znajdą nowego wydawcy, tytuły te nigdy nie zostaną ukończone. Szkoda.

HoM&M V w trzech wcieleniach

CD Projekt poinformował, jak zamierza sprzedawać **Heroes of Might and Magic V**. Tytuł ten zostanie wydany – tylko w naszym kraju! – w trzech edycjach. Podstawowa (do wyboru CD lub DVD) poza grą zawierać będzie polską wersję HoM&M III, płytę ze ścieżką dźwiękową, poradnik i dodatkowe mapy. Będzie też edycja limitowana z rozszerzoną instrukcją, mapą świata, albumem z artami i filmem dokumentalnym – całość sprzedawana w drewnianej skrzyni, do nabycia tylko w sklepie Gram.pl.



Powstaje Warlords V

Na oficjalnej stronie studia Infinite Interactive pojawiła się informacja o tym, że rozpoczęły się prace nad **Warlords V**, najnowszą częścią znanej serii strategicznych gier fantasy. Tytuł znajduje się na wstępnym etapie produkcji, a jego twórcy zachęcają fanów serii, by przesyłali swoje pomysły – możesz to zrobić i ty za pośrednictwem strony: **www.infinite-interactive.com**.

Nowe informacje o ET: Quake Wars!!!

Futurystyczny następca Wolfenstein: ET zapowiada się bardzo ciekawie...

Kiedy informacja o rozpoczęciu prac nad sieciowym FPS-em **Enemy Territory: Quake Wars** pojawiła się podczas zeszłorocznych targów E3, mieliśmy nadzieję, że niedługo potem koncern Activision ujawni więcej konkretów na temat tego tytułu. Tymczasem pojawiły się one dopiero teraz. Znamy więc klasy postaci, które będzie można wybrać podczas gry – dla ludzi to m.in. Medyk, Ranger (czyli snajper), Engineer (specjalista od min i pułapek), a dla Stroggów m.in. Tank (podstawowa jednostka), Opressor (operator broni ciężkiej), Infiltrator (wyposażony w snajperkę i rail guna).

Obie strony konfliktu będą mogły korzystać z pojazdów, m.in. czołgów, helikopterów, a także mechów. W chwili obecnej nie planuje się wprowadzania do gry botów, co oznacza, że dla pojedynczego gracza znajdą się tu tylko proste misje treningowe/samouczek. W multiplayerze pojawi się natomiast na pewno rozbudowany system rankingowy, rejestrujący poczynania gracza, zbliżony do tego, co znamy np. z Battlefielda 2. Limit graczy w każdej sesji będzie najprawdopodobniej ograniczony do 32.

Na koniec jeszcze jedna informacja – id Software rozważa możliwość stworzenia również gry z sieciowego cyklu Enemy Territory w uniwersum Dooma!

www.enemyterritory.com



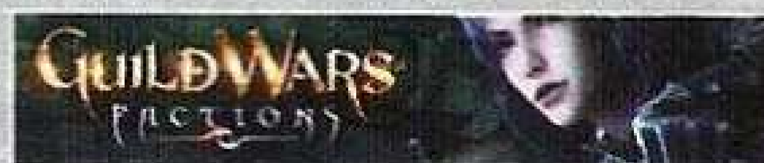
Tak wygląda wojna z zewnątrz...



...a tak w samym oku cyklonu.

Guild Wars: Factions!

NCSoft ujawnia szczegóły dotyczące dodatku do popularnej gry



W zeszłym numerze Clicka pisaliśmy w skrócie o pierwszych, jeszcze niepotwierdzonych wieściach dotyczących dodatku do gry Guild Wars, a kilka dni po wysłaniu magazynu do druku pojawiły się oficjalne informacje na ten temat. Wiemy już, że dodatek będzie zatytułowany **Guild Wars: Factions**, pojawi się w drugim kwartale 2006 roku. Najciekawszymi nowinkami będą dwie nowe klasy postaci (Assasin i Ritualist) oraz kontynent o nazwie Battle Isles, który w całości przeznaczony będzie do pojedynków gracz kontra gracz (PvP). Ciekawie zapowiada się również specjalny tryb rozgrywki o nazwie Observer Mode, w którym gracze mogą podglądać taktyki i strategie wykorzystywane przez najlepszych graczy i gildie.

www.guildwars.com



Kiedy chciałem zostać podróżnikiem...



...marzyłem o pięknych pannach, a nie takich paskudach!



Zastrzel mnie, ale nie wiem – będzie ten S.T.A.L.K.E.R. czy nie?



ukończony?!

Neverending S.T.A.L.K.E.R.?

Pojawiły się pogłoski, zgodnie z którymi ukraińskie studio GSC zakończyło najważniejsze prace nad **S.T.A.L.K.E.R.**-em. Gra jest rzekomo kompletna, ma całą fabułę, wszystkie jej elementy działają, przechodzi właśnie beta testy. Super! Tyle że... kilka dni później plotkarze zaczęli mówić o zwolnieniach w GSC oraz o tym, że THQ szuka studia, które ukończy kod gry. Komu wierzyć? I co tak naprawdę dzieje się z tą tak oczekiwaną produkcją?!

www.stalker-game.com

Secesja z Paradoxu

Specjalizujące się w grach strategicznych (m.in. Europa Universalis, Hearts of Iron i, niestety, Diplomacy) szwedzkie studio Paradox ogłosiło swój nowy projekt, grę **Take Command: 2nd Manassas**, trójwymiarowego RTS-a osadzonego w czasach wojny secesyjnej w Stanach-wtedy-nie-tak-bardzo-Zjednoczonych. Jednym z atutów tej produkcji mają być mapy odtworzone na podstawie archiwów biblioteki amerykańskiego Kongresu. Tytuł ten trafi do sprzedaży już w kwietniu, również w Polsce.



EverQuest II – Kingdom of Sky

Dwa dodatki do gier z cyklu EverQuest

SOE rozszerza klasyczne gry MMORPG

Nowy rok rozpoczął się dla fanów gier **EverQuest** i **EverQuest II** nadzwyczaj dobrze – firma Sony Online Entertainment ogłosiła plany wypuszczenia na rynek dwóch oddzielnych dodatków do obu gier, w ten sposób pragnąc przyciągnąć ponownie graczy, którzy odeszli do World of Warcraft.

Dodatek do pierwszej z gier będzie zatytułowany **Prophecy of Ro**, a najważniejsze zmiany, jakie wprowadzi, to m.in. możliwość zakładania tzw. Sfer Wpływów, w których gracze mogą samodzielnie ustalać reguły rozgrywki, pojawienie się nowych form interakcji ze światem gry (m.in. niszczenie obiektów). Dodatek przyniesie również inne nowości – 30 misji, 25 potworów, 7 stref i 6 niewielkich instantów oraz garść czarów i umiejętności.

Rozszerzenie do EverQuesta II będzie zatytułowane **Kingdom of Sky** i będzie je można ściągnąć z serwerów firmy już 21 lutego. Ma być o tyle ciekawe, że dodaje do świata gry nowe królestwo zawieszone nad chmurami, wysoko na niebie – pojawią się więc smoki i inne latające stwory. Limit dopuszczalnego poziomu podniesiony zostanie do 70, poziom gildii do 50. Pojawią się nowe tzw. Heritage Quests i Signature Quests (premiowane wyjątkowo potężnymi przedmiotami), 25 niespotykanych wcześniej potworów oraz dziesiątki nowych elementów ekwipunku.



Zmiany są konieczne, ale czy na gonienie WoW-a nie jest za późno?

www.station.sony.com

RPG z Ukrainy

Kolejna ciekawa produkcja zza naszej wschodniej granicy

Firma Monte Cristo ogłosiła, że w drugim kwartale 2006 roku wyda grę RPG zatytułowaną **Silver Fall**, która w chwili obecnej powstaje w ukraińskim studiu KievGames. Ma to być tradycyjny „rolplej", oferujący rozgrywkę zarówno dla jednego, jak i wielu graczy (w tym drugim przypadku w trybach co-op i PvP). W grze pojawią się cztery grywalne rasy postaci, ponad 150 różnych potworów, engine graficzny ma obsługiwać efekty świetlne i pogodowe, zmienny, dynamiczny cykl dnia/nocy, będzie także korzystał z modelu fizyki (w tym także efektu rag-doll). Wygląda całkiem ładnie, ale jak się będzie grało?



Z jednym przeciwnikiem jeszcze sobie jakoś poradzi...



...ale gdy jest ich taka kupa, nawet Ukrainiec d...

www.kg.com.ua

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

SMS

Miejsce	Gra	kod
1	GTA: San Andreas	277
2	NFS: Most Wanted	306
3	Call of Duty 2	298
4	Age of Empires III	300
5	Prince of Persia: Dwa Trony	312
6	F.E.A.R.	292
7	Civilization IV	307
8	Peter Jackson's King Kong	309
9	Harry Potter i Czara Ognia	308
10	Opowieści z Narnii	315
11	Prince of Persia: Dusza Wojownika	226
12	FIFA 06	295
13	Football Manager 2006	303

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

Black & White 2	278
Brothers in Arms: Earned in Blood	258
Codename: Panzers – Phase Two	284
Dragonshard	304
Driv3r	264
Dungeon Siege II	282
Empire Earth II	257
Fable: The Lost Chapters	296
Fahrenheit	297
FIFA 06	295
FIFA Manager 06	293
Football Manager 2006	303
Gun	305
Juiced	270
Kozacy II: Napoleońskie boje	259
LEGO: Star Wars	267
Prince of Persia: Warrior Within	226
Quake 4	288
Rainbow Six Lockdown	317
Serious Sam II	301
Settlers V	239
Star Wars: Battlefront	213
Star Wars: Battlefront II	310
Star Wars: Empire at War	316
Stubbs the Zombie	313
The Movies	302
The Sims 2: Nocne życie	289
TOCA Race Driver 3	318
UFO: Decydujące starcie	314

WYGRYWAJ!

*Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry **KAMELEON**, ufundowane przez firmę Cenega!!!*





Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Zimno? W telewizji mówili, że będą mrozy...



Uwielbiam bzyczenie świetlnego miecza o poranku!

Na potęgę Posępnego Czerepu! Eee... To nie ta bajka...

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Lord Vader odbijający mieczem świetlnym strzały z blastera Hana Solo? Kosmiczny pojedynek Eskadry Czerwonych z Niewolnikiem Jeden Boby Fetta? To może się zdarzyć – w... Empire at War.

Moc jest z nami – w końcu dostaliśmy w łapy strategię z Gwiezdnych Wojen, w którą można zagrać. To spore osiągnięcie, biorąc pod uwagę fakt, że wszystkie poprzednie produkcje z tego gatunku, mające w tytule słowa Star Wars, przyjmowaliśmy z westchnieniem rozczarowania i zawodu. **Za Empire at War wzięli się jednak specjaliści.** Ludzie ze studia Petroglyph pracowali wcześniej przede wszystkim przy serii Command & Conquer, niektórzy także przy grach Civilization III i LotR: Battle for Middle-Earth – **i to widać.**

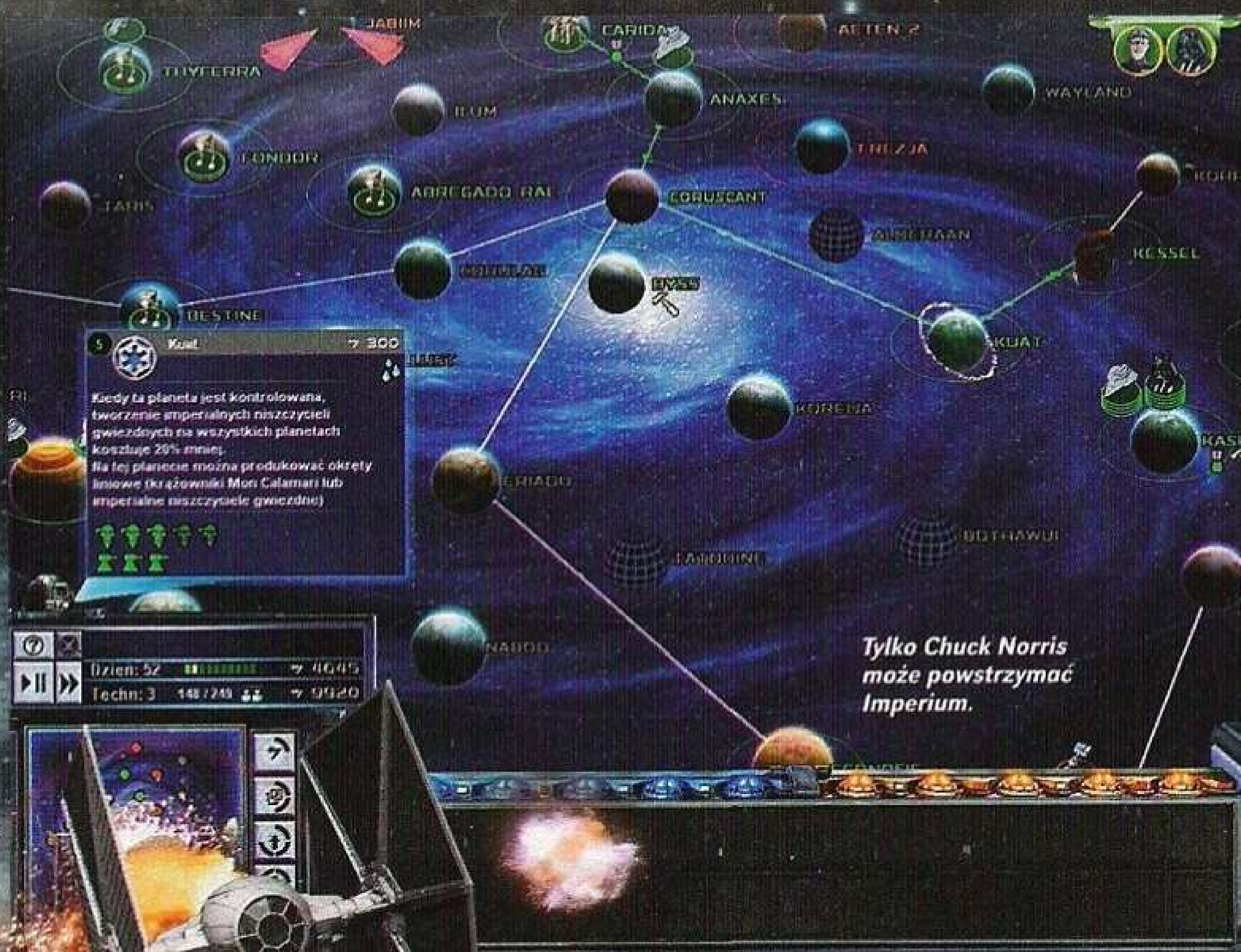
Mówiąc w skrócie, nowa strategia LucasArts to połączenie Command & Conquer, Homeworlda i serii Total War. To oczywiście uproszczenie, bo Empire at War z każdego z tych tytułów bierze tylko po jednym elemencie, na dodatek takim, jaki znaleźć można też w innych produkcjach. Ale fakt pozostaje faktem – starcia na powierzchniach planet zrealizowane są tu tak samo jak w ostatnich częściach C&C, bitwy kosmiczne przypominają te z Homeworlda (choć są rozgrywane na mapie 2D), a planowanie posunięć na mapie strategicznej kojarzy się z Rome czy Medievalem.

Gra wygląda więc tak: widzisz przed sobą mapę galaktyki, na której zarządzasz planetami (dokładniej: ustalasz, co ma być na nich produkowane) oraz przesuwasz kosmiczne floty i jednostki specjalne – te ostatnie to głównie znani z filmu bohaterowie. Mapa galaktyki składa się z czterdziestu planet (m.in. Hoth, Yavin IV, Mon Calamari itd.), a każda z nich podzielona jest na dwie strefy – orbitę i powierzchnię. **By zdobyć planetę, musisz więc wygrać dwie potyczki – pierwszą z orbitalnymi systemami obronnymi** lub flotą kosmiczną znajdującą się akurat w tym sektorze; **drugą z jednostkami naziemnymi.** O planety walczy się z dwóch powodów – po pierwsze generują one pieniądze, po drugie zaś dają różne bonusy (np. kontrola nad Mon Calamari zmniejsza cenę wyprodukowania imperialnych Gwiezdnych Niszczycieli).

Starcia w kosmosie przypominają trochę te z Homeworlda, choć to nie do końca trafione porównanie. W kultowej strategii studia Relic walki odbywały się w przestrzeni w pełni trójwymiarowej, **w Empire at War wszystkie kosmiczne jednostki znajdują się na tej samej „wysokości"**, a jeśli atakują wroga z góry lub dołu, to tylko w wyniku animacji, na które nie masz większego wpływu. Trzeba jednak przyznać, że w Homeworld walki w kosmosie były jedynym elementem rozgrywki, więc musiały być one jak najbardziej rozbudowane – Empire at War ma zaś jeszcze kilka innych wartościowych „modułów" i żaden z nich



Nawet w większych formacjach jednostki starają się zachować szyk – czuć tu doświadczenie twórców Command & Conquer.



Tylko Chuck Norris może powstrzymać Imperium.



Imperator lubił w weekendy polować na Rancory. Do czasu...

nie mógł być przesadnie skomplikowany. Pomysł na to, by kosmiczne potyczki rozgrywać na „płaskiej" planszy, akurat w tej grze się broni.

O ile nad najlepszym porównaniem dla kosmicznych pojedynków można się zastanawiać, tak **przy bitwach toczonych na powierzchniach planet nie ma żadnych wątpliwości – to czystej wody Command & Conquer**, niemalże nagle odnaleziona, nieznana dotąd część tej serii, tyle że z innymi jednostkami, Sojuszem i Imperium zamiast wojsk GDI i NOD. Nawet interfejs, choć ustawiony inaczej niż w grach z serii C&C, kojarzy się z tymi tytułami, podobnie jak inne smaczki, choćby nazywanie budynków strukturami.

Znając gry z cyklu Command & Conquer, łatwo wyobrazić sobie mocne strony Empire at War. Jednostki są logicznie zaprojektowane, ich zalety i wady oczywiste (gra zresztą informuje o nich, pokazując po najechaniu na jednostkę ikonki oddziałów przeciwnika, które należy atakować i których lepiej unikać), łatwo się nimi kieruje (nie ma kłopotu np. z odnajdywaniem ścieżek), a pozostawione same sobie zachowują się dokładnie tak, jak powinny (czyli odpowiadają ogniem na atak itd.). Ponieważ walki w kosmosie również odbywają się właściwie na płaskiej planszy, wszystkie te zalety przechodzą też na ten element rozgrywki. Niestety wraz z nimi również wady.

W tym momencie warto, żebyś zastanowił się, czego oczekujesz od strategii z Gwiezdnych Wojen. Jeśli chciałbyś, by była ona bardzo złożona, Empire at War może cię zawieść. Choć na pierwszy rzut oka trudno się w niej połapać, w związku z czym naprawdę warto rozegrać bardzo porządny samouczek, **szybko okazuje się, że liczba opcji taktycznych jest w grze ograniczona.**

Zarówno na powierzchniach planet, jak i w kosmosie zwycięstwo lub przegrana zależą przede wszystkim od rodzaju jednostek, jakie rzucisz do boju. To ich parametry decydują o przebiegu walki, najważniejsze jest to, czy odpowiednimi oddziałami zaatakujesz właściwie siły wroga (np. AT-AT są wyjątkowo skuteczne w walce z czołgami T2-B Rebelii). **Nie ma znaczenia ani formacja jednostek, ani ich morale** (dowódcy występujący na polu walki dają bonus jedynie do odporności i pola widzenia). Liczą się warunki pogodowe i atmosferyczne (np. burze śnieżne na Hoth), ale wpływają one tak samo na obie strony konfliktu. W kosmosie możesz dodatkowo określić, która część (to tzw. punkty krytyczne) dużych statków ma być atakowana przez wybrane jednostki twojej floty. Pozwala to unieruchomić statek przeciwnika, pozbawić go osłon czy systemów obronnych – to bardzo dobry pomysł, zasługujący na plusa.

Cała taktyka sprowadza się więc właściwie tylko do odpowiedniego doboru jednostek i wykorzystywania ich umiejętności specjalnych. Zdolności takie mają niemal wszystkie oddziały i jest to np. krycie się Szturmowców (zmniejsza obrażenia i szybkość przemieszczania się), polowanie na wrogów TIE Fighterów (po wybraniu tej opcji automatycznie szukają przeciwnika, nie musisz zawracać sobie nimi głowy) czy zwiększenie mocy tarczy krążowników Mon Calamari (słabiej strzelają, ale zaoszczędzoną energię przeznaczają na znaczące wzmocnienie pola siłowego).

Na pewno znajdzie się spora grupa graczy, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosytu.

Dużo ciekawsze i potężniejsze są zdolności specjalne bohaterów – **postaci znanych w uniwersum Gwiezdnych Wojen, zarówno z filmów (Vader, Imperator**, Obi-Wan, Admirał Ackbar), **jak i... innych źródeł (Kyle Katarn** z gier Jedi Knight, Mara Jade z książek i dodatku do Jedi Knight). Boba Fett potrafi np. korzystać z plecaka odrzutowego na powierzchni planet i z totalnie destrukcyjnego ładunku sejsmicznego w kosmosie, a Imperator potrafi sprawić, by jednostki Sojuszu zaczęły walczyć po stronie Imperium.

Skromny zbiór zagrywek taktycznych – wybór jednostek, zdolności specjalne, atakowanie wybranych punktów dużych statków – zamykają dwie opcje, obie związane ze wsparciem. Pierwsza z nich to **możliwość wezwania z orbity bombowców, które zaatakują oddziały naziemne na powierzchni planety** lub też wydania rozkazu działu jonowemu znajdującemu się na planecie, by posłało wiązkę laserową w statek znajdujący się w przestrzeni kosmicznej. Druga opcja to wzywanie posiłków – dodatkowych wojsk czekających w odwodzie, które mogą zastąpić zniszczone jednostki.

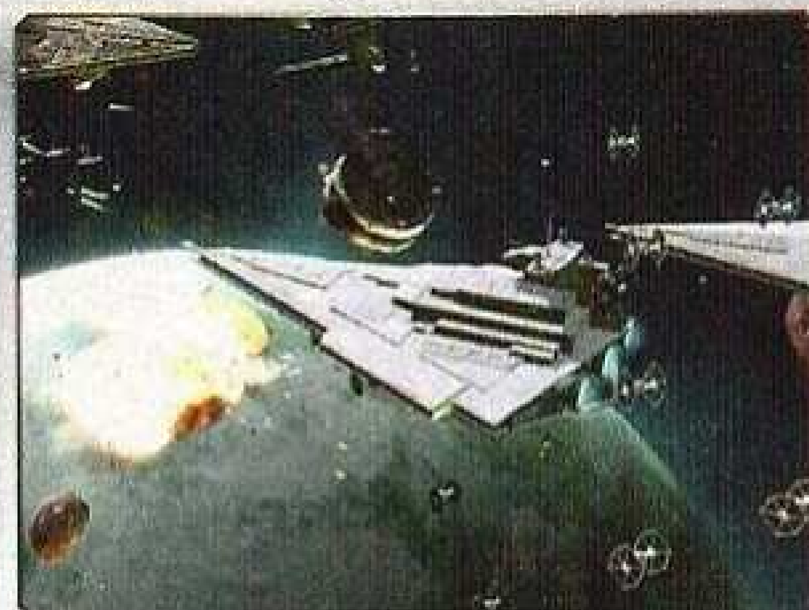
Wszystkie opisane wyżej elementy wystarczają, by stworzyć atrakcyjną, cieka-

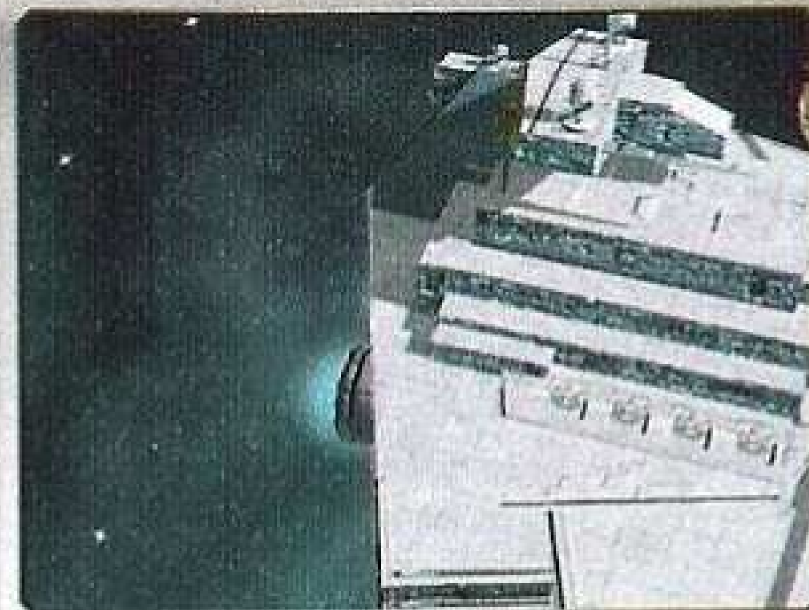
Gwiezdne kamerowanie

AKCJA

Jeśli chcesz, by potyczki na powierzchni lub w kosmosie wyglądały bardziej efektownie, wystarczy, że skorzystasz z tzw. kamery filmowej.


1 *Wydaj rozkaz ataku. Jednostki obserwujesz tak jak w zwykłym RTS-ie.*


2 *Wciśnij [Spację] lub [C], by przejść do trybu filmowego. Tracisz kontrolę nad oddziałami, ale oglądasz efektowne sekwencje wymiany ognia.*


3 *Niestety czasem kamera filmowa ustawia się tak, że to, co widzisz na ekranie, raczej nie mogłoby ubiegać się o Oskara...*



Lord Vader używa Mocy.



Ciemna Strona Mocy nie zawaha się nawet przed zniszczeniem nadajników TV Trwam.

Master Vader


Jeśli użyjesz Lorda w jednej z misji kampanii Imperium, możesz zobaczyć widok niezwykły – pojedynek Han Solo kontra Darth Vader!

Lord Vader to w grze postać wyjątkowo silna, najpotężniejsza z wszystkich dostępnych graczom wybierającym Ciemną Stronę Mocy. Jest bardzo odporny na obrażenia, a jego zdolności specjalne czynią z niego zabójczą jednostkę, szczególnie w walkach na powierzchni planet. Tutaj może on wypuścić falę uderzeniową Mocy, która odrzuca (a często także zabija) znajdujące się wokół Lorda jednostki piechoty. Potrafi też unieść w powietrze i zdewastować dowolny pojazd naziemny Sojuszu. W przestrzeni kosmicznej specjalną zdolność Vadera to wezwanie skrzydłowych, co zwiększa jego moc ogniową i odporność na strzały przeciwnika.



Za możliwość atakowania poszczególnych modułów większych statków postawiłbym twórcom piwo w kantynie na Mos Eisley.

wą i grywalną symulację galaktycznego konfliktu, na pewno jednak znajdzie się spora grupa graczy, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosytu. **Zarówno rozgrywkę na mapie strategicznej, jak i walki w kosmosie czy na powierzchniach planet można by w prosty sposób rozbudować dużo bardziej.** Pewnie nawet ekipa ze studia Petroglyph myślała o tym, ale ostatecznie zdecydowano się na kompromis, dzięki któremu żaden z elementów gry nie jest za bardzo skomplikowany, żaden też nie przeważa – czy gra byłaby lepsza, jeśli byłoby inaczej, można więc tylko gdybać.

Niestety Empire at War ma też kilka niedociągnięć, których wybronić się nie da. **Kiedy grasz na standardowych rozdzielczościach rzędu 1024 x 768 czy 1280 x 1024, pole widzenia, szczególnie na lądzie, jest niewielkie** – kiedy przemieszczasz większe formacje jednostek, bywa, że część z nich wdaje się w wymianę ognia gdzieś poza ekranem, a zanim się zorientujesz, tracisz jeden czy dwa oddziały. Kamerę możesz oddalić, by zobaczyć większy kawałek mapy, ale wtedy znika (!!!) interfejs. On sam zaś, i tak uproszczony w stosunku do wcześniejszych wersji kodu gry, wciąż jest nieco pogmatwany (np. mała ikonka pozwalająca na wychodzenie z widoku zarządzania planetą, spacja nie włącza aktywnej pauzy).

Niektóre opcje rozbudowy dostępne są tylko w trakcie potyczek rozgrywanych w czasie rzeczywistym, podczas gdy z powodzeniem można by je wykonać na mapie strategicznej – to np. wzmacnianie pancerza stacji kosmicznych. **Zdarzył mi się błąd, w wyniku którego jedną z misji jednocześnie wygrałem i przegrałem** – nie mogłem jej powtórzyć, bo sytuacja na planecie już się zmieniła (Han Solo uciekł), nie mogłem pójść dalej, bo kolejna misja kampanii nie chciała się aktywować. W starciach, których wynik kalkulowany jest automatycznie (w trybie Podbój Galaktyki i Kampania nie musisz rozgrywać pomniejszych bitew), komputer radzi sobie lepiej, niż powinien.

Mimo wszystkich zastrzeżeń **fani Gwiezdnych Wojen** – pod warunkiem, że nie są zbytnimi tradycjonalistami i nie przeszkadza im np. to, że wielki Lord Vader jest tu jedną z jednostek i biega po polu walki z mieczem świetlnym w dłoni – **powinni być z Empire at War zadowoleni.** Także dlatego, że jest tu w co grać. Główny tryb rozgrywki to Podbój Galaktyki, w którym masz do wyboru osiem scenariuszy różniących się parametrami startowymi (liczbą planet, limitem czasowym, ostatecznym celem gry) – a droga do tryumfu zależy tylko od ciebie. Jest też kampania, dająca podobne opcje jak Podbój Galaktyki, w której jednak pewne misje są narzucone i musisz

Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdnych Wojen – najlepszy!



Szturmowcy w gotowości – Lord Vader przybywa na wizytację.



Przybyliśmy zbeszcząć wasze córki. Ha ha ha!



Zanim nastała nowa nadzieja...

Twórcy Empire at War **wybrali na tło dla swojej gry najlepszy z możliwych okresów w historii Gwiezdnych Wojen.** Akcja toczy się tuż przed wydarzeniami, które znamy z „Epizodu IV", dzięki czemu pojawiają się tu jednostki zarówno z „Zemsty Sithów", jak i klasycznej, pierwszej trylogii. Zyskuje na tym również fabuła, która stanowi wstęp do „Nowej Nadziei" – w kampanii Imperium trwają poszukiwania zdrajcy-szpiega Sojuszu, w kampanii Rebelii zaczynasz od kradzieży planów myśliwca typu X-Wing.

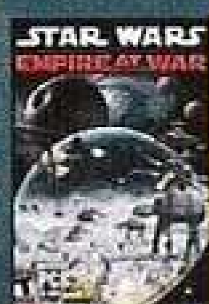


je wykonywać po kolei, by aktywować kolejne punkty scenariusza. **Jest też tryb Potyczki**, gdzie rozgrywasz pojedyncze misje, w których, ponieważ nie ma tu mapy strategicznej, jednostki produkujesz w strukturach na powierzchni planety czy stacji kosmicznej na orbicie – **w tym trybie Empire at War to już zupełnie najbardziej klasyczny RTS.**

Testowana wersja Empire at War była już wersją zlokalizowaną. Problem z nią jest dokładnie taki sam jak z dubbingowanymi filmami z Gwiezdnych Wojen – nikt nie zastąpi charakterystycznego, głębokiego tchnięcia Jamesa Earla Jonesa w roli Vadera. Polskie głosy – podobno pochodzące z castingu, którego zwycięzców wybierali przedstawiciele LucasArts i Activision w Londynie – są poprawne, profesjonalnie nagrane. Jakość tłumaczenia również stoi na wysokim poziomie. Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość – **gra ukaże się w Polsce równolegle z premierą europejską** (a LEM, dystrybutor Empire at War, znany jest z kilkumiesięcznych poślizgów), od razu po polsku i w rozsądnej cenie.

Nietrudno wskazać strategie lepsze od tej produkcji – zarówno dziejące się w przestrzeni kosmicznej, jak i przedstawiające konflikty rozgrywane w przyszłości na powierzchniach planet – ale Empire at War ustępuje im niewiele, a poza tym łączy z powodzeniem kilka rodzajów rozgrywki. Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdnych Wojen – najlepszy!

Autor: Foch77



Star Wars: Empire at War

Producent: Petroglyph
Dystrybutor PL: LEM
http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/

cena 99,00
Multiplayer: tak nie
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB

+ łączy trzy rodzaje rozgrywki • duża liczba trybów gry i rozbudowane kampanie • dobrze zrównoważone jednostki • to Gwiezdne Wojny!

– skromna liczba opcji taktycznych • Lord Vader biega z mieczykiem • małe pole widzenia podczas potyczek naziemnych

Fani Gwiezdnych Wojen mają co najmniej jedną grę w każdym gatunku, którą po prostu trzeba mieć – w dziale strategii jest nią EaW.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Chyba jeszcze nigdy w historii gier komputerowych tak niewielu schrzaniło tak wiele. I to za jednym zamachem.

Helikopter w ogniu nie umiera nigdy.

Członek Rainbow Six poluje na Marię Awarię. Dlaczego? Czytaj recenzję...

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

R6 do poduszki

Kiedy na 16. levelu ostatni terrorysta odejdzie w zaświaty, **warto rozejrzeć się za książką Toma Clancy'ego, od której wszystko się zaczęło.** „Tęcza Sześć" pojawiło się na naszym rynku w dwóch tomach za sprawą wydawnictwa Adamski i Bieliński. Z pewnością starczy na dłużej niż jedną noc – w przeciwieństwie do gry.

Ostrzegam – jeśli jesteś fanem serii R6 i z niecierpliwością czekasz na jej najnowszą odsłonę, **czytanie tej recenzji sprawi ci ból.** Przez duże B. Bez względu na to, co właściwie kochałeś w tym znakomitym – niegdyś – symulatorze działań oddziału antyterrorystycznego, tutaj tego nie znajdziesz. Lockdown tak bardzo odstaje od swoich przodków, że **chyba niesprawiedliwie opatrzono go identycznym markowym logo.**

Wszystkie **dotychczasowe odcinki Tęczy Sześć przeznaczone były dla wymagającego odbiorcy**, premiowały cierpliwość, skupienie i perfekcję. Ambitni gracze mogli opracować drobiazgowy plan, a potem wprowadzać go w życie w warunkach zbliżonych do rzeczywistych. Rozgrywka nie była efektowna, ale za to prawdziwa – scenerie wyglądały realnie, komandosi poruszali się naturalnie, „życie" było tylko jedno, zaś śmierć na polu walki szybka i banalna. Teraz możesz o tym wszystkim zapomnieć. **Lockdown jest prymitywną strzelaniną FPP**, gdzie brygada pod wodzą Chucka Norrisa, Arniego czy innego bohatera „born in the USA" eksterminuje zastępy wierzgających kukiełek.

W poprzednich R6 każda misja stanowiła osobny problem taktyczny, który mogłeś rozwiązać na wiele różnych sposobów. Chociaż poziomów było zaledwie kilkanaście, do każdego z nich podchodziłeś raz po raz, przez co gra starczała na długo. Lockdown zrywa z tą konwencją – **misje polegają tu na przebrnięciu z punktu A do B i wypełnieniu po drodze szeregu nieskomplikowanych zadań** (o rozstrzeliwanych po drodze dywizjach nie wspominam, bo to się rozumie samo przez się...). Niepodobna zboczyć z wyznaczonej przez autorów trasy, co w połączeniu z opartym na skryptach scenariuszem wydarzeń czyni grę nieprzyjemnie liniową. Na domiar złego mapy mają skromne rozmiary. Choć nie uważam się za tytana zręczności i celności w FPS-ach, **Lockdown ukończyłem w zaledwie jedną noc** (na normalnym poziomie trudności, bo do wyboru są tylko dwa).

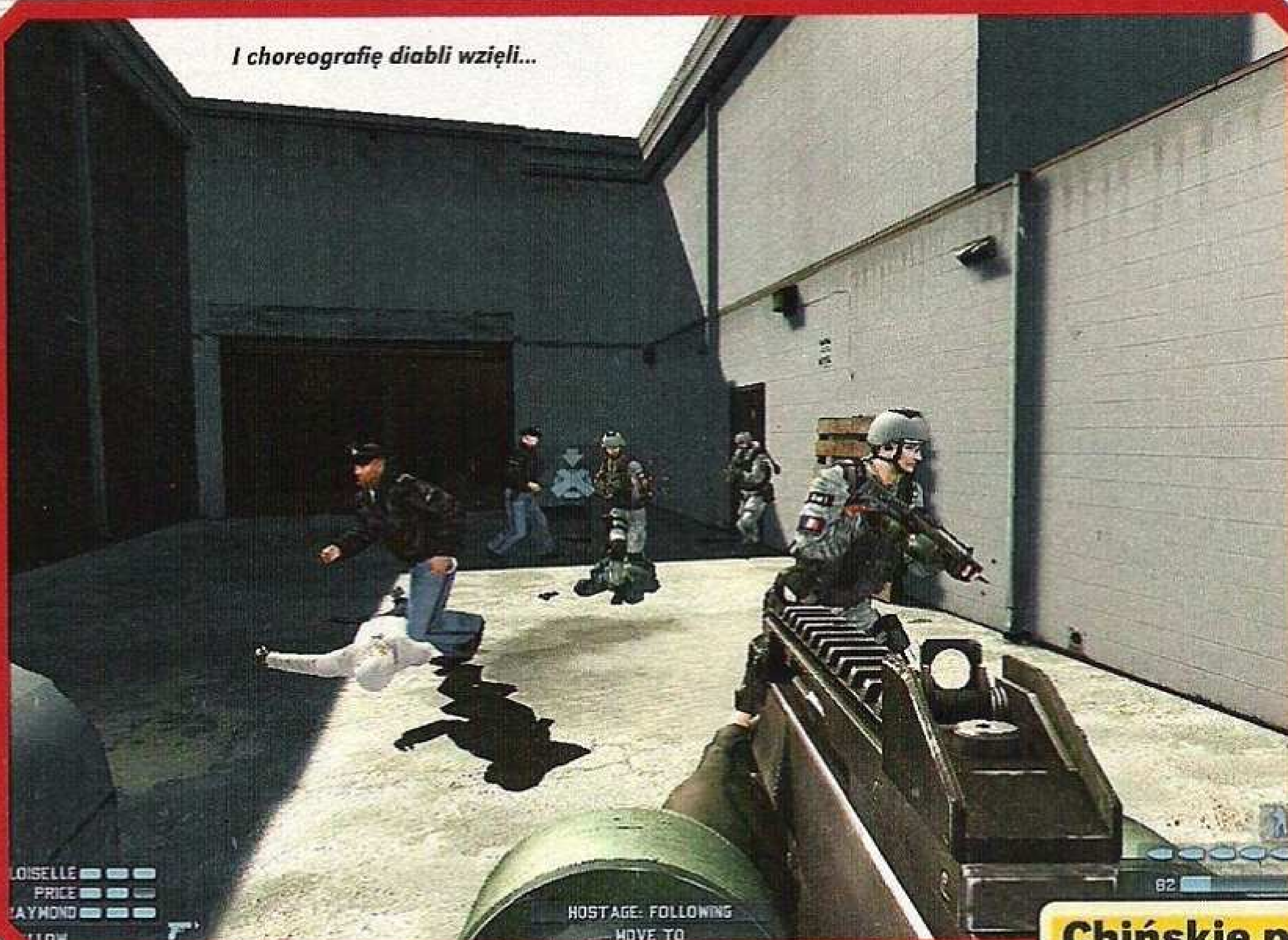
Rzecz jasna nie mam nic przeciwko strzelaninom – trudno krytykować Red Storm za zamianę konwencji. Taką podjęli decyzję i już. Pożałowanie i litość i budzi jednakowoż wykonanie, pozostające na poziomie produkcji sprzed 10 lat. Po pierwszych godzinach spędzonych z Lockdown nie mogłem wyjść z szoku – jest **to nie tylko najsłabsza gra z serii R6**, ale w ogóle jedna z gorszych gier, jakie przyszło mi ostatnio testować! AI wroga woła o pomstę do nieba. Pod obstrzałem przeciwnicy wykazują niezdrowe skłonności do bezsensownego biegania w tą i z powrotem. Poziomy są tak ograniczone, że za bardzo nie mają dokąd uciec. Przez myśl im też nie przejdzie, żeby pobiec zabijać zakładników. **Nawet gdy przykucną za jakąś przeszkodą, dbają, by makówka pozostawała wystawiona na odstrzał!**

Nagminnie zdarza się, że wartownik nie zauważa, jak strzałem z bliska załatwiasz jego kolegę. **Mimo że mózg denata wylewa mu się na buty, facet stoi jakby nigdy nic** i czeka, aż przeładujesz magazynek. Żeby nie było za łatwo, w ostatnich misjach parszywcy nadrabiają krótszym czasem reakcji i wzmożoną celnością ognia – na przyzwyczajonych do poprzednich R6 wyjadaczach nie zrobią one jednak wrażenia. Wszyscy wrogowie bez wyjątku wykazują przy tym zamiłowanie do wypróżniania magazynka w przypadkowe przeszkody – skrzynie, framugi, beczki czy inne zasłony.

W poprzednich częściach cyklu mogłeś wcielić się w dowolnego bohatera, jak również zmieniać komandosa podczas walki. **W Lockdown grasz tylko i wyłącznie Dingiem Chavezem**, nawet trójka pozostałych „pomocników" z drużyny jest w każdej misji narzucona. Snajperów zupełnie pominięto. Zresztą, na niewiele by się przydali, jako że walka toczy się prawie wyłącznie na ciasnych przestrzeniach, które nie świadczą dobrze ani o projektancie



Nie chcieli „skończyć flaszki i do domu".



I choreografię diabli wzięli...


Samobójstwo nienaładowaną klamką?


Oględziny silniczka gry.

poziomów, ani o zastosowanym silniczku. Koledzy z oddziału do pięt nie dorównują swoim alter ego sprzed lat. O ile na dystans eliminują terrorystów dość wydajnie i bezproblemowo, o tyle w bezpośrednim starciu używają broni nader powściągliwie i – jak by to powiedzieć – „z taką pewną nieśmiałością..."

Tak więc antyterroryści czasem momentalnie posyłają drani do piachu, kiedy indziej zdają się ich nie zauważać do czasu, aż zostaną puknięci lufą w czoło lub oberwą serią ostrzegawczą w tyłek. Niezmiennie natomiast **twoi podopieczni lubują się we wchodzeniu ci pod lufę w najbardziej niespodziewanych momentach.** Poza tym zamiast gęsiego trzymać się za plecami dowódcy, zazwyczaj ociągają się, rozwlekając pochód i zaliczając przy okazji rozmaite ciemne zakamarki. I krzaki. Świntuchy.

Lockdown jest jak surowy dorsz z bitą śmietaną – po prostu niesmaczny.

Grafika budzi mieszane uczucia – z jednej strony obfituje w większość nowinek technicznych, z drugiej zdarzają się elementy wykonane wręcz kompromitująco. W zapowiedziach kusiły screeny z niezmiernie dopracowanych lokacji, cieszących oko wielością szczegółów. Owszem, takowe się zdarzają, ale mnóstwo jest też miejsc niezmiernie ubogich w rekwizyty. Nagminnie zdarzają się zupełnie puste pomieszczenia (używając języka budowlanego: „w stanie surowym"), które stworzono, zdaje się, tylko po to, by w odpowiednim momencie (ach te skrypty!) mogła z nich wybiec grupka bandytów.

Wbrew szumnym zapowiedziom również **interakcja z otoczeniem jest niespodziewanie mizerna.** Można co prawda zbić szybę w samochodzie, ale światła i opony pozostają niewzruszone (w R6 Rogue Spear można je było przecież przestrzelić). Nie ma też znaczenia, ile granatów wrzucisz pod auto – siła eksplozji nie robi na nim żadnego wrażenia.

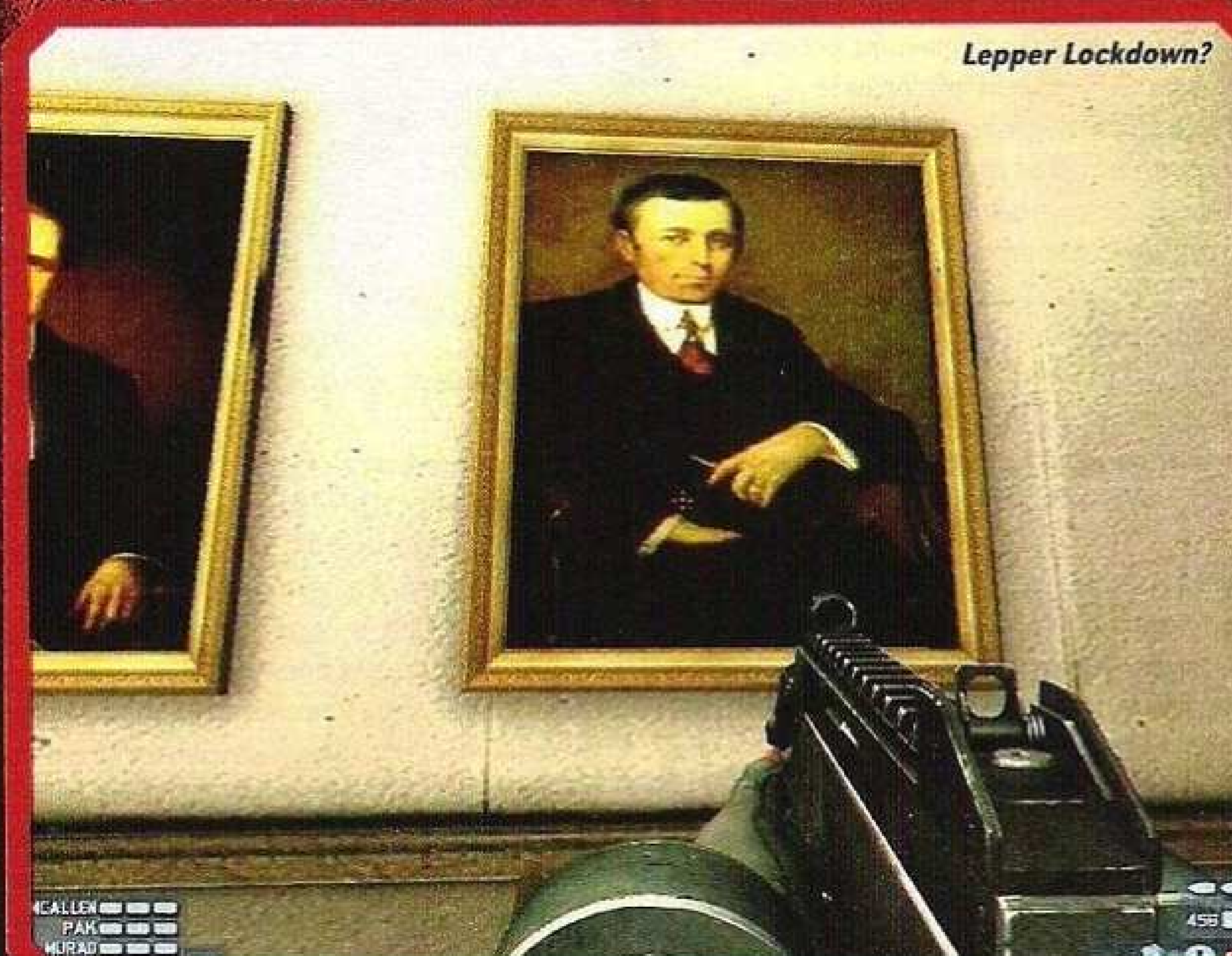
Engine gry ma problemy z liczeniem dynamicznych cieni oraz kolizją obiektów. Lewitująca na wysokości wzroku broń po zabitym terroryście nie jest niczym wyjątkowym. Ale to nie usterki techniczne są podstawową bolączką Lockdown, lecz zupełny brak klimatu, specyficznej atmosfery towarzyszącej wszystkim dotychczasowym PeCetowym odsłonom R6. Brakuje wrażenia działania pod presją wydarzeń i czasu, potęgowanego niegdyś przez dynamiczną, lekko pompatyczną orkiestrową muzykę marszową. Zamiast kilkunastu dopracowanych utworów mamy teraz jeden wątek przewodni, jakąś koszmarną mieszankę heavy metalu, techno i Bóg wie czego jeszcze. Fanom prozy Toma Clancy'ego na pewno się nie spodoba.

Chińskie podróbki??

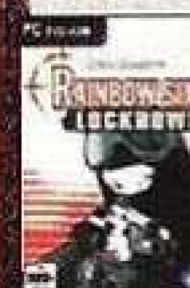


Wiele obiektów w grze wykonano przy pomocy tanich chwytów. **Oto karabin-naleśnik, który z bliska okazuje się zwykłą płaską teksturą.** Szkoda, że nie można go zwinąć w rulon i schować do kieszeni.

Lockdown brakuje wszelkiej dynamiki. Zamiast wartkiej akcji, obserwowanych kątem oka przemykających gdzieś pod ścianami grup szturmowych, zamiast „Go, go, go!" i „Tango down" wymieszanego z hukiem wystrzałów i krzykiem zakładniczek – zamiast tego wszystkiego otrzymujesz monotonne podchody w rytm naprzemiennego zapisywania i wczytywania stanu gry. **Recenzuję gry komputerowe od przeszło dziewięciu lat i jeszcze nie przeżyłem takiego zawodu, jaki sprawia najnowsza gra Red Storm.** Lockdown jest jak białe skarpetki noszone do smokingu, jak ciepła wódka, jak surowy dorsz z bitą śmietaną – jest po prostu niesmaczny. Powrót świetnego taktycznego FPS-a? Niestety nie.



Lepper Lockdown?



Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


...???


brak klimatu R6 • AI wroga • liniowość • dźwięk i muzyka • grafika • uproszczenia

Ktoś na siłę chciał zrobić z R6 rąbankę i... sprowadził serię z ekstraklasy gier komputerowych do trzeciej ligi.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3
OCENA 2+

Autor: Jan Maria Awaria



Co to była za zawierucha... Żołnierze padali jak muchy.



Stasiu, ale dzisiaj kopiesz prądem...



General Gei pudrował się przed każdą bitwą.

Dynasty Warriors 4 Hyper

Choć Dynasty Warriors 4 udaje strategię i RPG-a, w rzeczywistości jest grą akcji, w której dwa najważniejsze słowa to „siecz i rąb" albo... „golonka i czosnek".

A sukienkę pożyczyłem od żony.

Zaskoczony? I o to chodziło. Ale bez obaw, zaraz wszystko stanie się jasne, wcześniej jednak kilka zdań wstępu. **Dynasty Warriors 4 Hyper to pierwsza wydana na PC część serii**, którą japońska firma Koei od kilku lat z powodzeniem kontynuuje na konsolach – na tych platformach zdążył się już ukazać... samodzielny dodatek do „piątki". To, że PeCetowcy są spóźnieni, nie jest jednak powodem do narzekania, bowiem wszystkie gry z serii są niemal identyczne. We wszystkie też gra się tak samo.

Akcja gry osadzona jest w starożytnych Chinach, podczas tzw. rebelii Żółtych Turbanów. Przedstawia szereg epizodów tego ważnego dla historii Państwa Środka okresu, pakując cię w onuce jednego z oficerów (w grze jest ich aż 40) biorących udział w starciach wszystkich stron konfliktu. W każdym z poziomów – a jest ich kilkanaście – **trafiasz prosto na pole bitwy, na którym oprócz ciebie znajdują się setki żołnierzy**, w tym również dowodzący swoimi oddziałami inni oficerowie. A choć cele misji są w teorii różne, wszystkie bez wyjątku sprowadzają się do tego samego – wyrżnąć w pień jak największą liczbę wojaków przeciwnej strony i zaszlachtować głównego wodza armii wroga.

To nie przesada – **większość misji kończysz, mając na koncie nawet 500 i więcej ofiar.** Zwykli żołnierze padają po 2-3 machnięciach twojej broni, więcej kłopotu sprawiają w bezpośrednim starciu oficerowie, ale oni również nie są dużym wyzwaniem. Jedynym wyjątkiem są głównodowodzący armii oraz oficerowie, z którymi walczysz (na szczęście wyzwanie możesz przyjąć lub odrzucić) w ramach pojedynku – wtedy walka toczy się mano-a-mano, jak np. w Tekkenie czy Guilty Gear, a przeciwnicy stosują bardziej zaawansowane ciosy i kombosy.

System walki jest prosty i bez zbytniej przesady można napisać, że **całą grę da się przejść, korzystając tylko z dwóch klawiszy odpowiadających za słaby i specjalny atak** – i to nawet nie bawiąc się w ich kombinacje. Jeśli jednak takie rozwiązanie ci nie odpowiada, możesz też strzelać z łuku, ładować ciosy specjalne, a także wydawać proste (atakuj/ochraniaj mnie/stój) polecenia swoim adiutantom. **Jest też możliwość dosiadania zwierząt – koni i słoni.**

Jeśli szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

Podczas gry masz dostęp do mapy taktycznej przedstawiającej sytuację na polu bitwy, między kolejnymi misjami umiejętności twojej postaci (wybranej spośród kilkunastu dostępnych) wzrastają proporcjonalnie do liczby zdobytych punktów doświadczenia, możesz też wyposażyć się w magiczne przedmioty znalezione na polu bitwy, a zwiększające różne parametry twojego bohatera. **Wśród znajdziek najważniejsze są jednak te, które w trakcie walki leczą herosa – golonka, kurczak i czosnek** (w rzeczywistości to mięsne paszteciki, ale autentycznie wyglądają jak czosnek). To właśnie one ratują życie!

Niestety w grafice Dynasty Warriors 4 Hyper widać, że gra bazuje na modelach i teksturach opracowanych z myślą o konsolach – nawet zwiększanie rozdzielczości nie zmienia tego wrażenia. Częste są też kłopoty z „widocznością" – gdy stoisz po uszy w kupie wrogów, trudno zorientować się, co dzieje się z twoim bohaterem i w którą stronę machasz mieczem. Minusem gry jest też jej monotonia, bo **nie dzieje się tu prawie nic, co wychodziłoby poza schemat: siecz i tnij, rzezaj i ciachaj, nabijaj i rąb.** To oczywiście miłe (szczególnie to nabijanie i rąbanie), ale może się nudzić. Jeśli jednak szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

Dynasty Warriors 4 Hyper

Producent: Koei
Dystrybutor PL: brak

http://www.dw4hyper.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

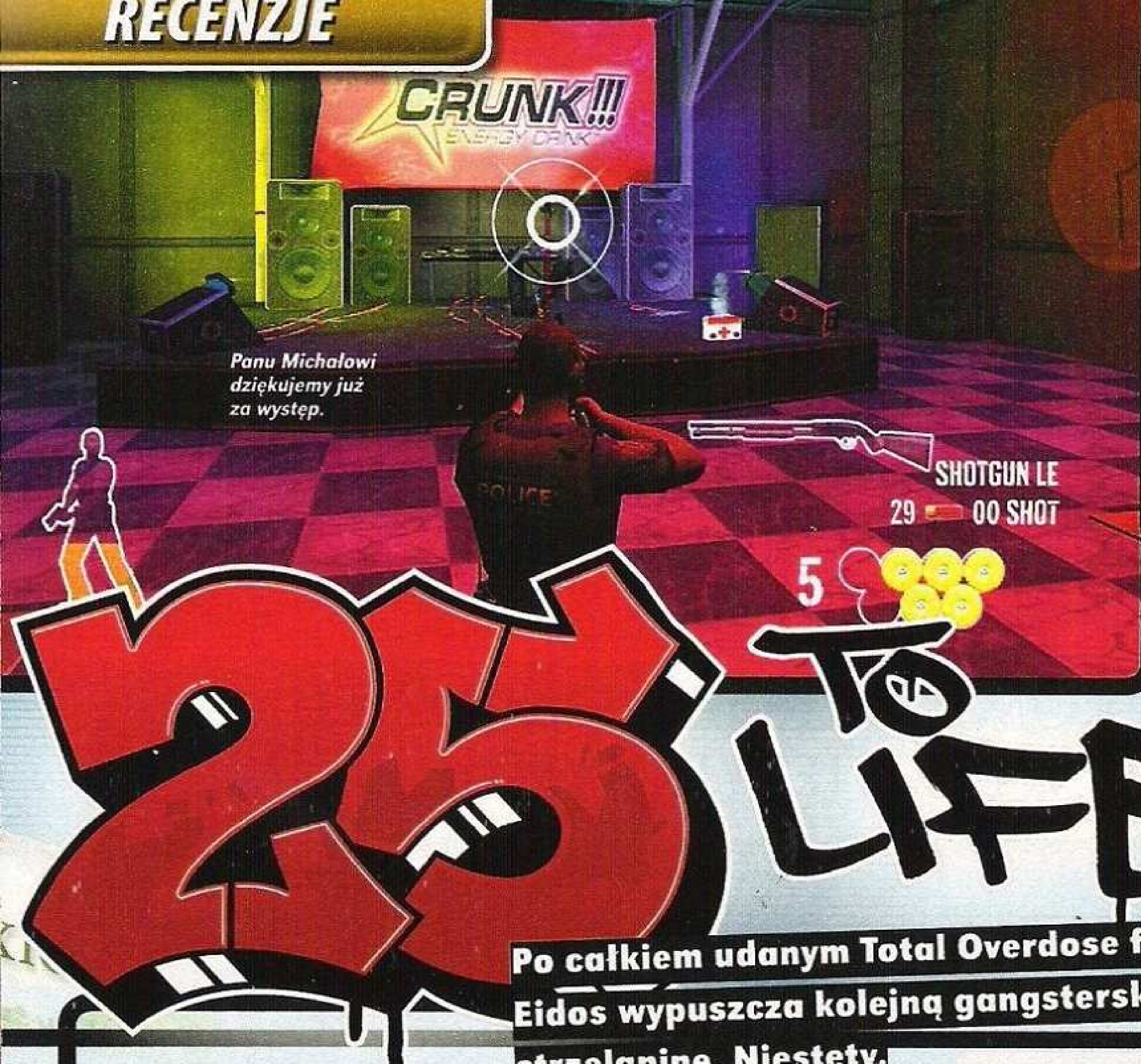
+ bezmyślne, ale wciąga • sporo różnych trybów gry – nawet jeśli sprowadzają się do tego samego • gra we dwóch na jednym komputerze

− jeśli nie pokochasz jej od razu, szybko stwierdzisz, że jest monotonna i schematyczna • oprawa rodem z konsol

To zabawa pozbawiona głębszych refleksji, ale trudno się od niej oderwać – jeśli tylko nie masz nic przeciw 500 trupom w jednej misji.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4-
OCENA	4-

Autor: Foch77



Panu Michałowi dziękujemy już za występ.



Miała być martwa natura, ale wyszła abstrakcja...

Masz wszystkie pieniądze, tylko nie strzelaj!

25 to Life

Po całkiem udanym Total Overdose firma Eidos wypuszcza kolejną gangsterską strzelaninę. Niestety.

Przy okazji naszej recenzji Crime Life padło stwierdzenie, że najwięksi wydawcy zalewają ostatnio rynek grami „gangsterskimi", lecz w większości przypadków ich jakość pozostawia jednak wiele do życzenia. Nie inaczej jest z 25 to Life. **Na szczęście to jedna z ostatnich takich produkcji zapowiadanych na najbliższy czas...**

Głównym bohaterem 25 to Life jest Freeze, czarnoskóry Amerykanin żyjący w biednej dzielnicy. Nękany przez system – czyli bezrobotny – musi utrzymywać piękną żonę oraz syna, którego kocha nad życie. Jego najlepszy przyjaciel załatwia mu „zlecenie" – udział w drobnych przestępstwach. Pierwsza misja w grze to zadanie, po którym twoje problemy z brakiem kasy mają się zakończyć – musisz tylko dostarczyć kasę i odebrać kokainę od dwóch kolumbijskich dilerów. **Gdy Freeze przybywa na miejsce, w samochodzie zastaje jednak dwa trupy, a ubrana w obcisłą bluzeczkę policjantka zarzuca mu podwójne morderstwo** (zamiast podziękować, że jest dwóch dilerów mniej!). Co za banał...

Najlepsza reklama?

Ledwie kilka dni po amerykańskiej premierze 25 to Life sprzedaży gry sprzeciwiła się organizacja zrzeszająca byłych stróżów prawa. To działa... Takie protesty zwiększyły w USA sprzedaż gry ze słynnym raperem **50 Centem** – jego **Bulletproof** znalazł ponad milion nabywców, którym nie przeszkadzało, że sama gra jest marna. Podobnie jak 25 to Life...

Gra oferuje 12 misji powiązanych ze sobą fabularnie oraz jeden mały poziom bonusowy. **Na przejście każdego etapu wystarczy zaledwie kilkanaście minut.** Fabuła ogranicza się do kilku krótkich, marnej jakości wstawek filmowych oraz ekranu odprawy przed misją. Podczas gry pokierujesz nie tylko Freezem, ale także czarnoskórym policjantem oraz latynoskim dilerem. Na niektórych poziomach będą ci towarzyszyli pomocnicy, ale najlepiej od razu pozwól im zginąć, bo najczęściej chowają się za tobą i zamiast strzelać do przeciwnika... strzelają ci w plecy.

Sztuczna inteligencja przeciwników też zresztą reprezentuje poziom blondynki w różowej bluzeczce. Twoi wrogowie to tępe laleczki z pistoletami, które nacierają całymi hordami – bo przecież w kupie raźniej – i tylko czekają na śmierć. Podczas gry walczysz z policjantami, a także żołnierzami z wrogich gangów. **Na poziomach pojawiają się także niewinni obywatele, których możesz użyć jako żywej tarczy.** To chyba jedyna naprawdę fajna rzecz w tej produkcji.

25 do dożywocia – właśnie tyle powinni dostawać w nagrodę autorzy takich gier.

Arsenał, którym dysponujesz (niestety podobny mają też wrogowie), jest całkiem pokaźny – to różnego rodzaju pistolety, a także shotgun, AK-47 oraz nowocześniejsze karabiny automatyczne, broń snajperska i bazooka. Pukawki jednak nie działają w sposób realistyczny – by zabić gangstera stojącego obok, musiałem władować w niego całą serię z automatu (w głowę...), a innym razem wystarczył jeden strzał z najgorszego pistoletu. Akcję obserwujesz z perspektywy TPP, jest też opcja zmiany widoku na FPP. W tej pierwszej opcji gra przypomina biednego brata krwistego Punishera (pamiętasz jeszcze tę rzeź sprzed roku?), zaś w drugiej darmową niskobudżetówkę dorzucaną do pizzy.

Dlaczego? Otóż dlatego, że **grafika w 25 to Life jest paskudna i przestarzała.** Policyjne radiowozy przypominają pudełka, animacja postaci jest nienaturalna, a bieg bohatera przyprawia o śmiech i mdłości jednocześnie. Poziomy są puste, a nieliczne ozdobniki (telewizory, wazy, maszyny w kasynie) niezniszczalne – w dodatku poszczególne obiekty często się na siebie nakładają i przenikają. **Warto jednak wyróżnić etap w więzieniu, jako jedyny wywołał u mnie większe zainteresowanie, oraz dwa inne, w których mścisz się na dawnych przyjaciołach.** To one ratują 25 to Life przed totalną klapą – jak na firmę tak poważną jak Eidos to jednak zdecydowanie za mało. Podczas gry w tle przygrywa licencjonowana hip-hopowa muzyka (m.in. 2Pac, Public Enemy). **Do odgłosów nie można się przyczepić, chociaż razi duża liczba marnej jakości przekleństw** – oczywiście wszystkie przekleństwa są marne, ale te tutaj są wyjątkowo wysilone.

Od 25 lat do dożywocia – właśnie tyle powinni dostawać „w nagrodę" autorzy takich gier.



20 lat służby i co? Zamiast pozłacanego zegarka – rola w głupiej grze!

25 to Life

Producent: Eidos
Dystrybutor PL: brak

http://www.25tolife.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

(+) intro • poziom z ucieczką z więzienia • efekt gazu łzawiącego

(–) grafika • AI przeciwników • strzelający w plecy pomocnicy • liniowość • gra jest niedopuszczalnie krótka

Marna i liniowa gangsterska strzelanka, na którą nie warto zwracać uwagi i marnować kasy.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 4

OCENA 3-

Autor: martin

TOCA RACE DRIVER 3

Dwa numery temu zapowiadaliśmy, że TOCA 3 będzie hitem. Dziś, mimo wrodzonej skromności, musimy przyznać – nie myliliśmy się ani trochę!



Szybki Fangio

Przez 45 lat rekord pięciu zdobytych tytułów mistrza świata Formuły 1 należał do **Juana Manuela Fangio**. Argentyńczyk urodzony w małym miasteczku Balcare przygodę z samochodami zaczynał w warsztacie, w którym poznawał tajniki aut należących do kierowców rajdowych. Pierwszy sukces odniósł w wyścigu „1000 kilometrów Argentyny". Dostrzeżony przez media i fachowców, w 1948 r. został zaproszony na międzynarodowe Grand Prix, w którym usiadł za kierownicą Simki-Gordini. Podczas tych zawodów pojechał bez najmniejszych kompleksów, pokonując najlepszych kierowców Starego Kontynentu. Seria sukcesów Fangio przyczyniła się do zainteresowania nim przedstawicieli Mercedesa-Benza. Był on pierwszym kierowcą słynnego Merca W196, wyposażonego w 8-cylindrowy silnik o mocy 256 KM. W sumie Fangio wystartował w 51 zawodach Grand Prix, w których odniósł 24 zwycięstwa. A oto, co mówi o nim obecny pięciokrotny mistrz świata F1, Michael Schumacher: „Obaj dokonaliśmy rzeczy wyjątkowych, ale moją pracę ułatwia zaawansowana technika, dlatego uważam, że nie dorastam do jego poziomu".

TOCA 3 to obecnie najlepsza samochodówka na rynku! I basta. Miażdży inne tytuły ogromem opcji, liczbą wyścigów, pojazdów, pucharów, wyróżnia się też dopieszczonym modelem jazdy. **Mało tego, pod względem grywalności zostawia daleko w tyle wszystkie inne samochodówki**, zarówno te, które już są na rynku, jak i – znów będziemy przewidywać przyszłość – te, które pojawią się za jakiś czas. Owszem, to odważne stwierdzenie, ale mamy na potwierdzenie tej tezy kilka argumentów. Oto one...

TOCA 3, tak samo jak jej poprzedniczka, ma bardzo rozbudowany tryb kariery. W drodze na najwyższe miejsca podium nieustannie towarzyszył mi Scotty – przemiły, zafascynowany wyścigami mechanik samochodowy. To właśnie od niego dowiadywałem się szczegółów dotyczących pojazdów i czegoś o specyfice wyścigu. Asystował mi również w czasie zawodów, co raz pokrzykując w słuchawce. Czasami starał się zmotywować mnie do szybszej jazdy, innym razem informował o sytuacji na trasie lub o moim przewinieniu. I dobrze, że ciągle gadał, bo raz, dzięki niemu wyścig nie był nudny, a dwa, **fajnie jest mieć za sobą przynajmniej jedną osobę, która dopinguje do dalszego grania** (jeżeli matka/żona/kochanka ciągle narzeka ci nad uchem, że grasz, zamiast zająć się czymś innym, to wiesz, o czym mówię).

Staruszek w kombinezonie niemal za rękę prowadził mnie od wyścigu do wyścigu, pokazując to, czego dotąd na oczy nie widziałem. **Jeździłem formułą BMW Williamsa, monster truckiem Thunder Mountain, Mercedesem W196, Fordem Falkonem BA** i wieloma innymi brykami. Tryb kariery World Tour jest zbudowany w taki sposób, by przed końcem gry każdy przynajmniej raz przejechał się pojazdem z danej kategorii. Zaczynasz od teoretycznie najłatwiejszych wyścigów, które wprowadzają cię w świat TOCA 3. Po każdym zaliczeniu mistrzostw (zwykle trzy albo cztery wyścigi) odblokowujesz następny poziom rajdowej zabawy – a tam czekają na ciebie inne auta, inne trasy, bardziej wymagający przeciwnicy i kolejne minuty treningu.

Celowo wspomniałem o treningu, bo **jeżeli wydaje ci się, że włączysz TOCA 3 i po prostu zaczniesz wygrywać, to jesteś w ogromnym błędzie.** Najpierw musisz dobrze zapoznać się z pojazdem i torem (tego drugiego radzę uczyć się na pamięć). Po pierwsze dlatego, że każde auto inaczej się prowadzi. I nie mówię tu o różnicy pomiędzy gokartem a monster truckiem, ale o tym, że nawet auta w tej samej klasie różnią się mocą silnika i ciężarem, co naprawdę znacznie wpływa na technikę jazdy. Po drugie, istotne jest miejsce, z którego startujesz, dlatego zawsze bierz udział w eliminacjach. Przypomina to trochę walkę z cieniem, która w dodatku trwa aż dziesięć minut, ale zawsze lepiej rozpocząć wyścig z pole position, niż przebijać się z 20 miejsc, ryzykując uszkodzeniem auta.

Tym bardziej że przeciwnicy są bardzo – żeby nie powiedzieć „cholernie" – wymagający. Dlatego tak **ważne jest nauczenie się trasy na pamięć.** Czasami najmniejszy błąd może natychmiast zakończyć cały wyścig. Wiele razy zdarzało się, że po nieudanym wejściu w zakręt zakopywałem auto w piasku i patrzyłem, jak reszta oddala się na taką odległość, że byłem już pewny, iż nigdy jej nie dogonię. Podobne błędy – no, może odrobinę mniejsze – popełniali też moi przeciwnicy.

TOCA 3 to gra, w której liczą się umiejętności za kółkiem – bez nich nie wymyślisz nic, co mogłoby dać ci zwycięstwo. **Niezależnie od tego, jak bardzo starałem się zepchnąć któregoś z przeciwni-**



Po co mi Colin, skoro mam TOCA 3?

The Ring

Nürburgring, przez znawców nazywany po prostu Ring, to jeden z 40 torów, które znalazły się w TOCA 3. Jest on jednym z najsłynniejszych, a zarazem najtrudniejszych torów wyścigowych. Zaprojektowany został w 1925 przez Gustava Eichlera i mierzył nieco ponad 28 km długości. Pierwsze motocyklowe mistrzostwa świata odbyły się na nim w czerwcu 1927 roku. Miesiąc później wystartowało pierwsze niemieckie Grand Prix. Po latach problemów (kilkukrotnie odbierano licencje z powodu groźnych wypadków i niewystarczających zabezpieczeń) i wielu przeróbkach w 1984 Ring mierzył już tylko 4,5 km. Pierwszy wyścig po otwarciu wygrał Ayrton Senna, wówczas zupełnie nieznany kierowca. 7 października tego samego roku w niemieckim Grand Prix triumfował kierowca McLarena Alain Prost.







A mówiłem – dolej płyn do chłodnicy!



Takie przepychanki zazwyczaj kończą się na twoją niekorzyść.

ków z trasy, zawsze kończyło się to moim wypadkiem. Tak samo działo się wtedy, kiedy inne auto delikatnie uderzało z tyłu w moje (z boku, tak jak robią to amerykańscy policjanci podczas pościgu) – to zawsze powodowało, że stawałem w poprzek drogi. Tego typu sytuacje zdarzają się najczęściej na początku wyścigu, zwykle na jednym z pierwszych wiraży, kiedy na trasie panuje prawdziwy tłok i nietrudno o kontakt z przeciwnikiem.

Samochodowy symulator opracowany tak, by zauroczyć maniaków, ale też wciągnąć do gry tych, którzy nie lubują się w takich produkcjach.

W czasie zbliżenia może dojść do różnego rodzaju uszkodzeń (*może pęknąć guma? – Che*). Odpowiada za nie **jeden z najbardziej zaawansowanych systemów symulujących TDE (Terminal Damage Engine), który działa znakomicie.** Nieraz złamałem wahacz, skrzywiłem felgę czy zgniotłem karoserię. Sypały się też szyby, łamały zderzaki i odpadały spoilery. Jednak najgorsze nie było to, że auto przestawało być kompletne, ale fakt, że po każdej stłuczce prowadziło się zupełnie inaczej, gorzej. Przy 250 km/h z urwaną lotką od razu czuć, że samochód odrywa się od podłoża. Uszkodzona przekładnia biegów bardzo utrudnia jazdę, tak samo jak awaria układu jezdnego – a o takie usterki nietrudno przy agresywnej jeździe przeciwnika. Jedyne, czego mi brakowało, to lepiej dopracowanego momentu uderzenia. Stłuczka zdaje się zbyt delikatna i wygląda zawsze tak samo, niezależnie od prędkości.

W grze imponuje też liczba licencjonowanych modeli aut. Jest ich łącznie aż siedemdziesiąt, a wśród nich znalazły się takie cudeńka, jak: Pontiac Firebird, Subaru Impreza N10, Koenig GT-D, Honda S2000 czy Williams Renault FW18. Wszystkie one zostały podzielone na 7 ogólnych kategorii: Off Road, Touring Car, Oval, GT, Classics, Open Wheel oraz Honda. Do objechania jest prawie 80 torów na całym świecie. Do wygrania – 116 pucharów.

Nie tylko liczby potrafią przyprawić o zawrót głowy, ale i grafika, która reprezentuje bardzo wysoki poziom. Przede wszystkim: gra jest bardzo płynna. **Niemal czuć tę karkołomną prędkość rozpędzonego bolidu BMW, który przecina linię mety z trzema setkami na liczniku.** To nie do opisania, musisz doświadczyć tego na własnej skórze. Doznania potęguje filtr, który lekko rozmywa obraz dookoła. Smacznie też wygląda parujący od słonecznego ciepła asfalt i tumany kurzu wzbijające się spod 80 kół pędzących po piachu. Wykonanie samochodów również nie pozostawia wiele do życzenia. Zostały one skopiowane niemal doskonale z zewnątrz, a tylko niektóre auta od środka wyglądają dość ubogo. Efektownie prezentują się też zniszczenia i usterki. Wgnieciona karoseria czy „pajączek" na szybie, który nierówno odbija światło, robią wrażenie.

Wyścigi to nie tylko ładne samochody, ale i potężny warkot silników dobywający się spod lśniących masek. A ten w TOCA 3 jest niesamowicie donośny. Dzięki Streaming Audio System nie tylko usłyszysz wyraźnie każdą maszynę z osobna, ale też bez problemu zorientujesz się, w którym miejscu ona się znajduje. Dookoła słychać samochody uderzające o siebie, szczęk blach, dźwięki opon toczących się po spowalniaczach. Motofani będą w siódmym niebie, **gdy usłyszą, jak na linii startu naraz syczy dwadzieścia kompresorów, które chwilę później zostają zagłuszone czterocalowymi tłumikami.** Prócz głośnego ryku silników w słuchawce cały czas słychać głos Scotty'ego i wrzaski kibiców stojących przy bandach.

Wszystko, co napisałem wyżej, stanowi jedynie ułamek tego, o czym warto byłoby wspomnieć przy okazji recenzowania tak ogromnej i rozbudowanej gry. To niemal RPG wśród samochodówek. **W tej grze jesteś głównym bohaterem, musisz zdobywać nowe i ciągle doskonalić stare umiejętności.** Jednocześnie TOCA 3 to samochodowy symulator z prawdziwego zdarzenia, który opracowano w taki sposób, by zauroczył maniaków wyścigów, ale też by nie zniechęcił zbyt szybko kogoś, kto nie lubuje się w grach tego typu. Właśnie dzięki temu nowa TOCA to gra skazana na sukces. Będę mocno zdziwiony, jeżeli go nie osiągnie.





Ulewa, nie ulewa – pizzę trzeba dostarczyć do 30 minut.



Takie białe autko na takim torze... Na pewno się pobrudzi.

TOCA Race Driver 3

Producent: Codemasters
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, 6 GB wolnego miejsca na HDD, Windows XP

+ świetny model jazdy • multum wyścigów i pojazdów • rozbudowany tryb kariery • polska wersja językowa

– przeciwnicy zbyt często spychają z toru

Bezsprzeczny numer jeden wśród samochodówek. Lepsza może być tylko... TOCA 4.

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5+

Autor: Hedo

American Conquest
Północ-Południe

Czy pół roku po premierze Kozaków II gra korzystająca z silniczka poprzedniej edycji tego przeboju zdoła jeszcze podbić serca strategów?


Wykopaliska na rynku.

Zrobili już grę o Kozakach, wojnach napoleońskich, kolonizacji Nowego Świata, nawet Aleksandrze Macedońskim! Ludzie z GSC Game World mają spory rozrzut, jeśli idzie o wybór epok historycznych. Wciąż jednakowoż wykorzystują podobny engine. Tym razem **w samodzielnym dodatku do American Conquest, przedstawiającym epizody z dziewiętnastowiecznych dziejów Stanów Zjednoczonych.** To dość ryzykowne posunięcie, bo czy gra zrobiona na Starym Kontynencie sprosta wymaganiom i zapatrywaniom Amerykanów? A czy wzbudzi entuzjazm europejskich odbiorców, nienawykłych do nucenia ballad o generale Grancie ani o obrońcach Alamo? Z drugiej strony to chyba jedyna gra, w której weźmiesz udział w teksańskiej wojnie o niepodległość.

Pal sześć fabułę. Jak mawiają koneserzy napojów winopodobnych: wszystko jedno jakie, byleby sponiewierało... **Północ-Południe nie należy jednak do gier, które rzucą cię na kolana, oczarują grafiką, a grywalnością doprowadzą do niewyspania.** Dodatek oferuje 9 kampanii, 8 pojedynczych bitew, dowolnie ustawiane potyczki oraz edytor. Walczysz po stronie Unii, Konfederacji, Teksasu lub Meksyku, dając ujście swym dowódczym talentom zarówno w klasycznych bitwach właściwych rasowym strategiom, jak i scenariuszach o RTS-owym charakterze. W tym drugim przypadku obie strony zbierają surowce i rozbudowują bazy, po czym przechodzą do jatki kończącej się ostateczną anihilacją jednej z nich.

Czy wzbudzi entuzjazm europejskich graczy, nienawykłych do nucenia ballad o Alamo i generale Grancie?

Niestety „drzewko rozwoju" jest na tle innych RTS-ów dość mizerne i raczej szybko wyczerpiesz wszystkie dostępne możliwości konstrukcyjne. Jednostki występują w większej obfitości i dość dobrze wpasowują się w realia historyczne. **Dużo jest formacji nieregularnych, wszelkiej maści milicji i „pospolitego ruszenia".** Oddziały te są zwykle kiepsko wyszkolone i uzbrojone, łamią szyk i nie potrafią oddawać zorganizowanych salw. Świetnie natomiast sprawdzają się w lesie oraz w walce wręcz, kiedy brak dyscypliny nadrabiają zapałem i odwagą. Pośród rozkazów znalazła się nawet rzadko spotykana opcja: „otwórz ogień do tłumu walczących, w którym są swoi".

Jako strategia American Conquest: Północ-Południe jest dość nierówny. Uwzględniono co prawda morale, dzięki czemu żołnierze nie walczą do ostatka, a w obliczu klęski rzucają się do ucieczki, ale w nietypowych okolicznościach mechanizm ten zawodzi. Przykładem niech będzie sytuacja, **gdy ostrzeliwujesz z okrętu stojące na brzegu linie wojsk – nieboracy nie cofną się ani o krok i ze stoickim spokojem zaczekają, aż wyrżniesz ich do nogi.** Podobnie gdy zaatakujesz wrogie linie z flanki, komputer nie robi nic, aby zniwelować swe niekorzystne położenie. Zobaczywszy cię z dala, nie przestawi oddziałów frontem do zagrożenia, w starciu natomiast będzie trwał niewzruszenie, czekając, aż przejedziesz po nim od prawa do lewa.

Pod tym względem gra pozostaje o całe lata świetlne w tyle za drugimi Kozakami, gdzie walka pozycyjna została dopracowana. Nie znajdziesz tu także znanego z tamtej gry miernika skuteczności ognia (sam zasięg strzałów jest za to, jak się wydaje, znacznie większy) ani dodatkowych korzyści, jakie daje wykorzystanie systemu dróg. **Nie ulega wątpliwości, że gra jawi się jako dość leciwa, co widać zwłaszcza po grafice i sterowaniu.** Lekko upudrowany silnik Kozaków (tych pierwszych) zawodzi. Oddziały nadal notorycznie „nachodzą na siebie" (można ustawić kilkanaście jednostek w jednym miejscu), nie da rady zaznaczyć grupy wojsk i nakazać im zmiany w szykach (trzeba wydawać polecenie każdemu oddziałowi z osobna).

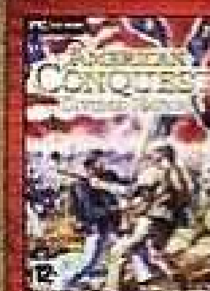

Nikt się nie spodziewał Katriny tego lata.


Po zdobyciu pucharu Meksyku fiesta trwała do rana!

Oprawa graficzna tej gry nikogo chyba nie zachęci do zakupu. **Wygląd budynków trąci myszką (a niekiedy nawet kotem)**, zaś krajobraz jest miejscami szarobury i najzwyczajniej brzydki. To samo można powiedzieć o wodzie i innych efektach. Oprawę ratuje niezgorsza muzyka, bardzo melodyjna i wykorzystująca znane motywy z epoki. Czy warto jednak zasiadać do gry tylko po to, by posłuchać kilkusekundowego motywu z „Ballady o Alamo", albo „When Johnny Comes Marchin' Home"? To pytanie z gatunku czysto retorycznych...

Kozacy z Teksasu – wymagania z kosmosu

Podane na pudełku wymagania sprzętowe (procesor minimum 2 GHz, zalecane 3 GHz) to czyste science fiction i stanowczo za wiele jak na silnik Kozaków. Swoją drogą to chyba jakiś error – testowałem grę na procku 1,8 GHz i działała całkiem żwawo.



American Conquest: Północ-Południe

Producent: GSC Game World
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.americanconquest.com/

cena 79.90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

(+) działa żwawiej niż Kozacy II • muzyka • Alamo pomścimy!!! – czyli tematyka

(–) zachodzące na siebie oddziały • grafika • niedogodności sterowania • wtórność • AI

Północ-Południe to niezły dodatek do American Conquest, ale gra tak się postarzała, że w starciu z nowościami jest bez szans.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 2+
DŹWIĘK 3+
OCENA 3

Autor: Jan Maria Awaria

Krótka bajka o tym, jak Kurt Robinson robił wiwisekcję.

VIVISECTOR
DUSZA BESTII


Seria z M16 dosłownie rozbiera przeciwnika z mięsa – niezły efekt.

Słuchy o Vivisectorze chodziły już w 2002 roku, ale potem rodzina FPS-ów została zdominowana przez Far Cry i o produkcji rosyjskich programistów nikt już nie pamiętał...

Goście z Action Forms przeczekali trudny okres i wystrzelili z Vivisectorem w najbardziej dogodnym momencie. Oglądając efektowne obrazki z gry, od razu rozgrzałem się na myśl o zderzeniu z nią, ale – jak to zwykle bywa – rzeczywistość ostudziła mój zapał.

Po kilku minutach gry okazało się, że Vivisector daleko odszedł od Far Cry'a i niebezpiecznie zbliżył się do Serious Sama. W wypadku gry z Croteam od razu wiadomo, że siadamy przed monitor w celu bezmyślnego zarzynania wszystkiego, co się rusza. Vivisector zaś przywdział szaty ambitniejszej produkcji, co tym bardziej rozczarowuje.

Wiele etapów skonstruowanych jest dosłownie na tej samej zasadzie co w SS. **Kurt Robinson, nasz hero, kumpel po fachu Sama „Serious" Stone'a**, żołnierz sił specjalnych, trafia do pozornie spokojnej strefy. Ocieniona, głęboka, cicha dolinka, trawka, drzewka. **Robinson podziwia widoki, wącha kwiatki, a tu nagle wokół materializuje się kilkadziesiąt różnych bestii**, które natychmiast podejmują szaleńczy atak lub szarżę. Jednocześnie zamykają się wszystkie potencjalne drogi ucieczki, więc rozwiązanie może być tylko jedno: albo bestie, albo Sam... yyy... o, przepraszam – Kurt. No właśnie. Uderzające podobieństwo, nieprawdaż?

Analogii jest więcej. Tak samo zbierasz z ziemi apteczki i amunicję, zaś na plecach dzielnego Kurta znajdzie się miejsce dla pokaźnego arsenału pukawek i dział. **Nawet dźwięk, gdy Robinson zbiera graty z ziemi, od razu kojarzy się z Serious Samem.** I jeszcze te znikające po walce zwłoki wrogów. Człowiek nie może się nimi nawet porządnie nacieszyć! Bez skojarzeń, proszę...

Są na szczęście i różnice. **Story w grze, luźno związane z powieścią sci-fi H.G. Wellsa „Wyspa doktora Moreau"**, jest rozbudowane, skomplikowane i nawet dość interesujące. Ma tę cechę dobrego scenariusza, że generuje więcej znaków zapytania niż odpowiedzi. I to do samego końca. Świetnie również, że rozwalanie wrogów, oprócz czystej przyjemności zabijania, ma dodatkowe znaczenie – rozwijasz dzięki temu swoją postać. Wygląda to tak, że za każdego ukatrupionego gagatka Kurt dostaje kilka punktów. Te z kolei możesz przeznaczyć na rozwój jednej z czterech specjalności: szybkości, celności, zdrowia, wytrzymałości. Dzięki nim możesz także poprawić parametry broni.

To czystej wody rzeźnia, zakamuflowana hasłami reklamowymi obiecującymi gruszki na wierzbie.

Pukawek jest masa, na czele z nieśmiertelnymi i nieodłącznymi pistoletami, M16 i strzelbą. Jest i snajperka z lunetą, wyrzutnia rakiet, ckm, granatnik oraz bronie przeciwników, energetyczne badziewia, które moim zdaniem spokojnie można było sobie darować. Wszystko to ładnie szatkuje i kroi przeciwników dzięki niezłym modelom uszkodzeń i ran. Szczególnie dobrze widać to przy oprawianiu zwłok (to nie żart), gdzie pierwsze uderzenie noża zrywa płat skóry, drugie obnaża wnętrzności, a trzecie daje już czystą satysfakcję. Za „sekcję zwłok" przyznawany jest punkt ekstra. Więcej punkciaków można dostać też za „szybką śmierć" (ale nie swoją) oraz inne podobne zagrywki.

Przeciwnicy to zwierzęce i człekozwierzęce stwory wyhodowane w wojskowym laboratorium na wyspie Soreo (gdzieś na Pacyfiku), gdzie toczy się akcja. Inteligencja wrogów rośnie wraz z postępem w grze, bowiem są to coraz lepsze, doskonalsze wersje człekozwierzów. W sumie znaczenie ma to żadne, bo i tak chłopaki atakują stylem znanym jako „kupa złego na jednego".

Vivisector ma momenty całkiem niezłe: niektóre, lepiej zaprojektowane i klimatyczne lokacje, bardziej kombinowane fragmenty gry (gdzie trzeba znaleźć przejście lub uruchomić jakieś urządzenie). Generalnie jednak jest to czystej wody rzeźnia, którą zakamuflowano zręcznymi hasłami reklamowymi obiecującymi gruszki na wierzbie. Mimo to w grę panów z Action Forms gra się całkiem nieźle i z niechęcią odrywałem się od zabawy. Biorąc pod uwagę śmieszną cenę (30 zeta), mogę tylko powiedzieć: bierz i się nie zastanawiaj!



Kurt Robinson | Sam „Serious" Stone

Zdecydowanie różni, choć obaj panowie mają podobny styl działania. Lekka przewaga Sama bierze się z jego poczucia humoru, którego Kurt nie ma za grosz.


Bimberek pędzimy, co?


Proszę państwa! Na lewo: d**a nosorożca!

Vivisector

Producent: Action Forms
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.vivisector.com/
cena 29,90
Multiplayer: nie
Gatunek: FPS
Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) długa – 24 rozbudowane poziomy • 16 różnych pukawek • mnóstwo przeciwników • niska cena • wciągający scenariusz

(–) masa bugów i niedoróbek • słabe AI przeciwników • niektóre motywy identyczne jak w Serious Samie • brak multiplayera

Vivisector przekonuje do siebie stopniowo – po początkowym zniechęceniu każda kolejna walka daje coraz więcej satysfakcji.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Herr Odyn


Ej! On mi wisiał sporo kasy!


Dzięki zdjęciom satelitarnym Rosjanie doskonale znali rozstawienie amerykańskich toalet.

HAMMER & SICKLE

Fryzura à la „Człowiek z żelaza" była tej jesieni bardzo modna...

Wszyscy, którzy czekają na HoM&M V, powinni uważnie przyjrzeć się Hammer & Sickle – to w końcu produkcja tego samego studia, ostatnia przed nowymi „hirołsami".

Po świetnym, osadzonym w realiach II wojny światowej Silent Storm (wraz z dodatkiem Sentinels) Nival Interactive zajął się kolejnym etapem historii. **Akcja Hammer & Sickle rozgrywa się na początku 1949 roku**, który to okres stanowi najgorętszą (czyli najbardziej mroźną, he, he, he) część zimnej wojny – wyścigu zbrojeń pomiędzy USA a ZSRR. Jak można wywnioskować z tytułu, przyjdzie ci kierować poczynaniami rosyjskiego szpiega. Początkowo zadanie wydaje się proste: nawiązać kontakt z członkiem polskiej bojówki, Wacławem. Jednak w chwili przybycia na miejsce widzisz, jak Wacław wraz ze swoją grupą zostaje rozstrzelany – co oznacza, że twoja misja się mocno skomplikuje.

Zanim jednak do tego dojdzie, musisz określić klasę swojej postaci – a jest z czego wybierać. **Twórcy oddali do dyspozycji 6 specjalizacji, co jest zadowalającą liczbą.** Możesz być snajperem, skautem, inżynierem, medykiem, żołnierzem lub grenadierem. Każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie, a z racji tego, że klasy wymagają indywidualnego podejścia i wypracowania odpowiedniego stylu gry, Hammer & Sickle można przejść kilka razy bez znudzenia. Jedyną uwagę mam do poziomu trudności. Na normalu gra staje się diabelnie ciężka, przeciwnicy zaskakują skutecznością, a twoja postać nieporadnością. Bałem się sprawdzać, co się dzieje na hardzie – dla normalnego gracza poziom easy będzie optymalnym rozwiązaniem.

Jeżeli chodzi o sam rozwój postaci, to jest on zrobiony tak, by nie przeszkadzać graczowi w prowadzeniu rozgrywki. **Każdy z herosów charakteryzowany jest przy pomocy 3 głównych statystyk – siły, zręczności oraz inteligencji.** Owe cechy mają wpływ na wiele atrybutów niższego rzędu – od umiejętności streleckich począwszy, a na zdolności wypatrywania (zarówno wroga, jak i pułapek) skończywszy – które w trakcie gry rozwijają się tym szybciej, im częściej z nich korzystasz, podobnie jak było np. w Dungeon Siege.

O co w ogóle chodzi?

Zimna wojna to konflikt, jaki wywiązał się pomiędzy USA a Związkiem Radzieckim po zakończeniu II wojny światowej. Było określana zimną, ponieważ nie doprowadziła do bezpośredniego starcia pomiędzy supermocarstwami, jednak paradoksalnie to właśnie w tym okresie miał miejsce największy wyścig zbrojeń w historii świata.

W grach RPG chodzi głównie o klimat, o to, by świat, w którym rozgrywa się akcja, sprawiał wrażenie realistycznego. **Mimo tego, że Hammer & Sickle osadzony jest w rzeczywistości historycznej, to wszystko wydaje się sztuczne.** Niektóre z kwestii wypowiadanych przez bohaterów są chyba dobierane losowo, np. po tym, jak brytyjski żołnierz dostał pociskiem w rękę (wypadła mu przy tym broń), wypalił w kierunku mojej postaci: „Hello, what's this?". Na szczęście walka prowadzona jest w trybie turowym, bo w przeciwnym razie wrogowie zdążyliby wybić całą moją drużynę, nim doszedłbym do siebie po tekście takiego kalibru. Razi też wyolbrzymienie cech niektórych z NPC-ów – nadmiernie wyluzowanego Fidela, niesamowicie naiwnego Larry'ego oraz cynicznej do bólu Sanders.

W Hammer & Sickle widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych.

Od strony dźwiękowej nie mam H&S nic do zarzucenia. **Granaty wybuchają tak jak powinny, a strzał ze strzelby niesiony jest przez miłe dla ucha echo.** Same głosy postaci są dobrze dobrane i zachowują charakterystyczny dla danej narodowości akcent. Jedyny wyjątek stanowi tutaj główny bohater, który mimo rosyjskiego pochodzenia mówi jak rodowity londyńczyk – a szkoda.

Nowa produkcja Nival Interactive wygląda dobrze – został tutaj wykorzystany zmodyfikowany engine z Silent Storm: Sentinels. Realistyczny model zniszczeń dopełnia obrazu całości. W tej grze widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych. Jak to mówią: **diabeł tkwi w szczegółach. O ile połowę budynku można uznać za szczegół.**

Generalnie Hammer & Sickle nie jest grą złą. Zapewnia dobrą rozrywkę na około 30 godzin, a jeśli dobrze się nad tym zastanowić, to jedyną jej wadą jest to, że nie sprostała wysokim oczekiwaniom. A przecież nikt nie jest doskonały, prawda?


Po prostu stracił głowę dla tej pracy.

Hammer & Sickle

Autor: Krzaq

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.hammer-sickle.com/

cena 49,90

Multiplayer: nie

Gatunek: strategia/RPG

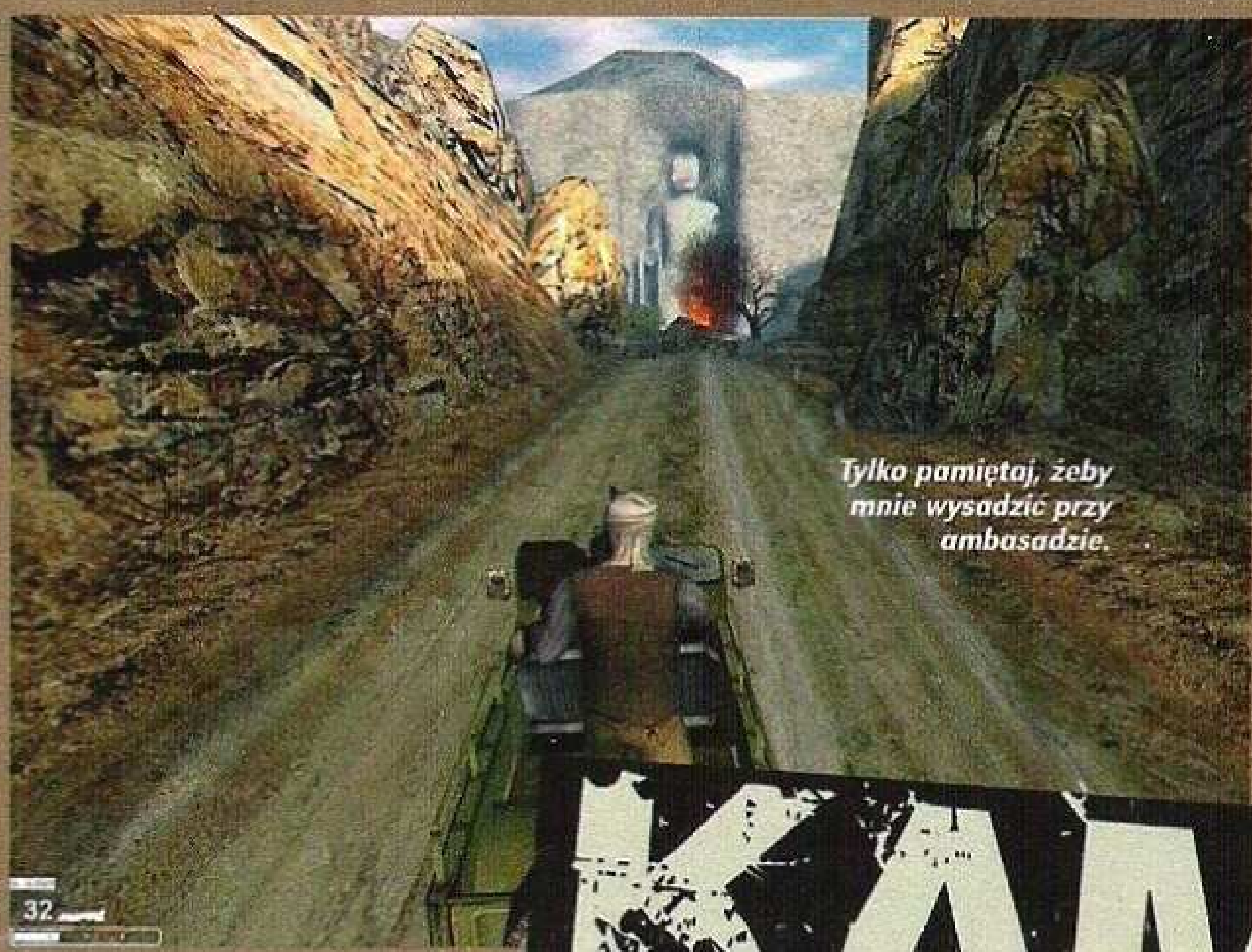
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) duży arsenał do dyspozycji • satysfakcja z pokonania przeciwnika • można przejść wiele razy

(−) sztuczność! • czasami przekłamania w grafice

Dosyć dobra gra osadzona w realiach zimnej wojny. Szkoda tylko, że na papierze wszystko wyglądało ładniej.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 3+



Tylko pamiętaj, żeby mnie wysadzić przy ambasadzie.

Gdyby twoimi głównymi przeciwnikami byli Sam Fisher i Tobias Reiper, najlepiej żebyś od razu oszczędził sobie stresu i popełnił w spokoju samobójstwo.

KAMELEON



W takiej właśnie sytuacji znaleźli się ludzie z **Silver Wish Games**, znani do tej pory tylko ze zręcznościówki lotniczej Wings of War*. A teraz, **nie bacząc na swój skradankowy brak dorobku, porwali się z Kameleonem na Hitmana i Splinter Cella.** Z takiego pojedynku można oczywiście wyjść tylko na tarczy, tymczasem... Nie, nie zdradzę na razie puenty, bo kto wie, jeszcze gotów byłbyś nie przeczytać tej recenzji do końca?

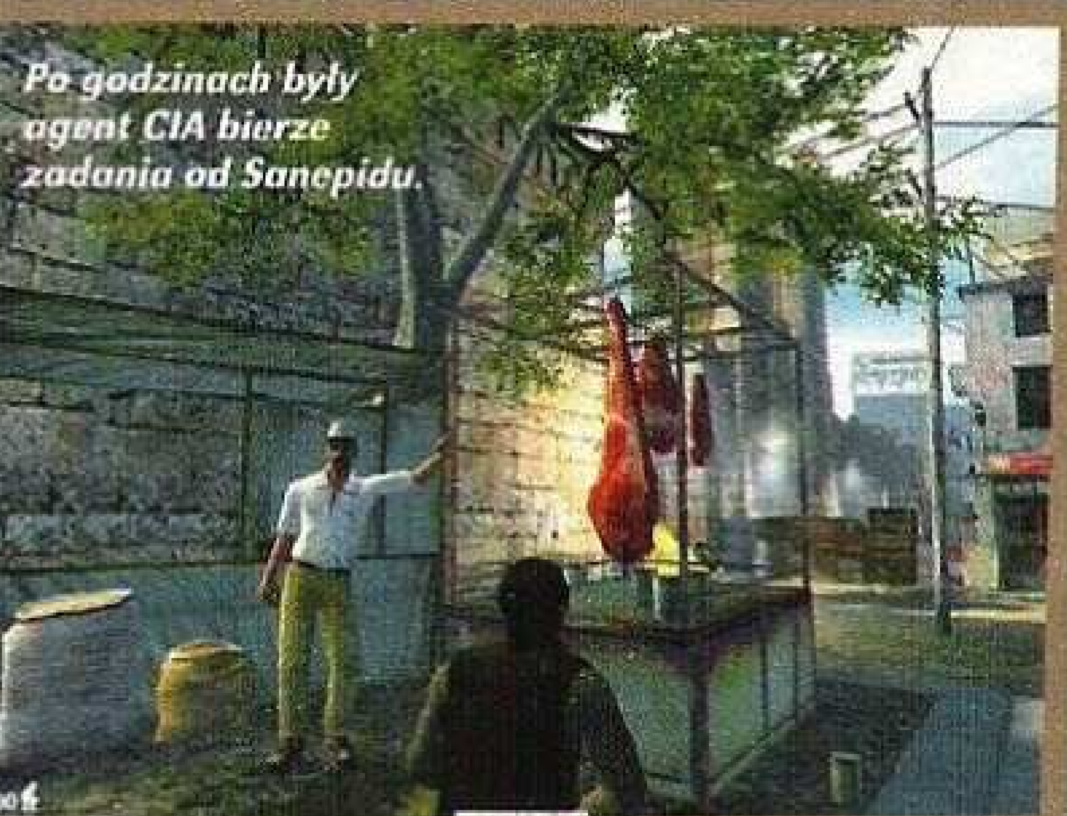
Sytuacja głównego bohatera w chwili, gdy go poznajesz, nie wygląda najlepiej. Traci on pracę w CIA przez to, że nadmiernie i wbrew zakazom przełożonych węszy w sprawie pewnego zabójstwa sprzed wielu lat. Jednak zamiast, jak przystoi bohater czarnych kryminałów, zacząć pić, staczać się i gorzknieć, bynajmniej nie użala się nad sobą, tylko kontynuuje śledztwo na własną rękę. A **możliwości ma spore – wiedza wyniesiona z pracy, umiejętność obsługi wielu ciekawych gadżetów oraz znajomości w Agencji bardzo mu się przydadzą.** Wszak stawka jest nie byle jaka: chodzi o to, kto zabił jego rodziców...



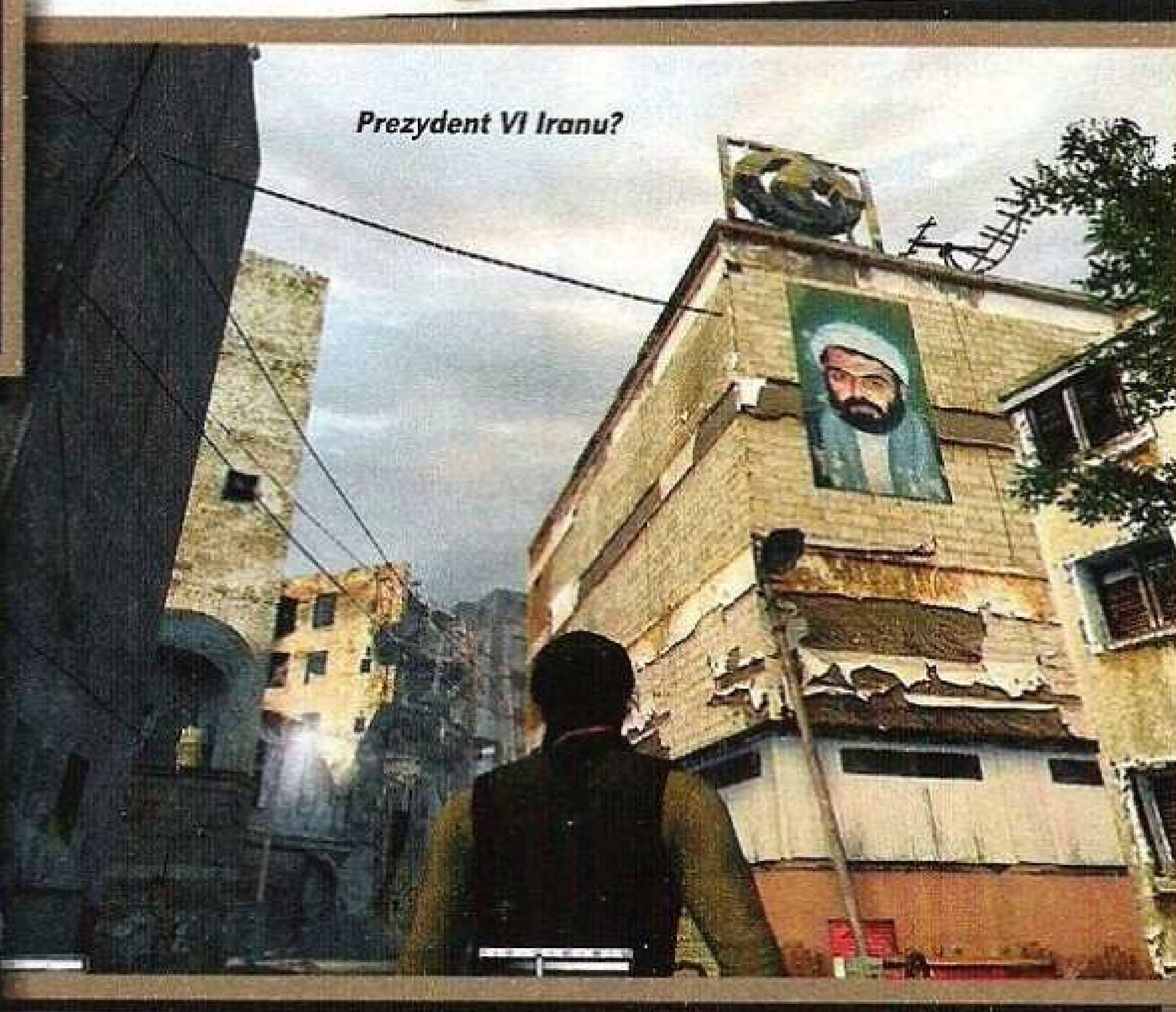
W swojej pierwszej misji trafiasz do Belfastu, co samo w sobie jest już niebezpieczne. To jednak dopiero początek, więc nie napotkasz żadnego zamachu terrorystycznego, na wstępie poznasz arkana sterowania. Śledzisz więc pewnego gościa, pozostając cały czas w ukryciu. Jeśli wzbudzisz jego podejrzenia, będzie po sprawie. Szybko więc **musisz się nauczyć, by niczym skandynawski turysta w Kairze przeskakiwać z jednego zacienionego miejsca na drugie** i pozostawać w nich możliwie długo.



Myślisz, że ten drugi nie zareaguje, jak sprzątnę mu kumpla?



Po godzinach były agent CIA bierze zadania od Sanepidu.



Prezydent VI Iranu?

Przez cały czas gry na dole ekranu będziesz widział pasek, który wskazuje, jak dobrze jesteś widoczny. W pełnym słońcu widać cię z bardzo dużej odległości (choć ty masz lepszy wzrok niż jakikolwiek strażnik, gdyż przeciwników mimo wszystko widzisz wcześniej niż oni ciebie), za to jeśli przycupniesz gdzieś w cieniu, sytuacja wygląda momentami wręcz zabawnie. Wygląda na to, że **zwykły krzaczek w Kameleonie rzuca cień tak intensywny, że dzięki niemu pozostajesz niewidoczny nawet dla skierowanego w twoją stronę strażnika, stojącego trzy-cztery metry obok!** Poza tym wrogowie są głusi, więc nie usłyszą twoich kroków, gdy do nich się w niecnych zamiarach zbliżysz od tyłu.

To oczywiście uproszczenia, które można zrozumieć i do których można się przyzwyczaić. O ile więc **nad odrealnieniem zabawy można by przejść do porządku dziennego, to już nie do wybaczenia jest całkowita liniowość gry.** Momentami bardzo dosadnie Kameleon daje znać, że chcesz postąpić wbrew intencjom scenarzysty.

Agent jest tak dobrym kameleonem, że nawet dopasował się kolorystycznie do tła w recenzji!

Locke, Hume?! A Francis Bacon wycofał nazwisko, co?


Na nic zda się skradanie, gdy Czerwone Oko patrzy.


Działanie paralizatora jest czasem zaskakujące.

Kolejne pudło Cenegi

Kameleon jest zlokalizowany kinowo, zresztą całkiem nieźle. Nie ma nachalnych literówek i błędów. Jednak po raz kolejny (podobnie było ze Splinter Cellem) błędy są popełniane w jednym z najważniejszych miejsc: na pudełku. W spisie tego, co cię czeka, gdy kupisz grę, przeczytać można: „**możliwość wyboru gry w trybie akcji albo ukrytej metody »stealth«**". Trochę w Kameleona pograłem i muszę powiedzieć, że nie miałem problemu ze znalezieniem „ukrytej" metody „stealth", gdyż bawiąc się w Commando nie przeszedłbym nawet pierwszej misji. Może więc mi ktoś zdradzi, gdzie włączyć ten tryb akcji?!

Nie zdziw się więc, że napotkasz na swojej drodze niewidzialne ściany. I to nie w miejscach, w które nie ma sensu iść – przeciwnie, choć czasem jakaś droga wydaje się lepsza, nie sposób nią przejść.

Skoro już się wziąłem za narzekanie, to muszę dodać, że powyższe wady nieco dziwnie się komponują ze stylem grafiki, jaki prezentowany jest w Kameleonie. Choć **lokacje są porozrzucane po całym świecie i dość zróżnicowane kolorystycznie i architektonicznie**, sztuczność jest wszędzie wyraźna. Do końca nie wiem, czym to jest spowodowane. Jest wiele gier, w których w lokacjach nic się nie rusza, jednak w Kameleonie momentami mi to nieco przeszkadzało. Choć oczywiście zdarzały się też chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapominałem nie tylko o wadach, ale i o całym świecie.

Nieczęsto w grach spotyka się naprawdę przemyślaną i ciekawą fabułę. W bardzo wielu przypadkach scenki przerywnikowe i dialogi traktowałem jako dopust boży, który najchętniej byłbym przeklikał. Tymczasem w Kameleonie było zgoła inaczej. **Naprawdę wkręciłem się w intrygę szpiegowską snutą przez scenarzystów.** Może przesadą by było porównanie jej do fabuł Fredericka Forsytha (autora m.in. „Dnia Szakala"), ale i tak trzyma w napięciu i zaskakuje zwrotami akcji.

Zdarzały się chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapominałem nie tylko o wadach gry, ale i o całym świecie.

Jednak nawet pomijając fabułę, nie ma w grze wielu momentów, które pozwoliłyby ci choć przez chwilę się ponudzić. Nie ma tu też wielu przestojów, w których nie wiesz, co począć. **Struktura etapów jest tak liniowa, że zwykle istnieje tylko jedna możliwość wykonania konkretnego zadania.** Np. na początku musisz się zakraść z boku pomieszczenia i wykończyć strażnika, któremu wszedłbyś pod celownik w momencie, w którym wykańczałbyś innego, tym razem od frontu. Często więc gra wygląda tak: zaczynasz wykonywać misję, robiąc co kilka sekund quicksave'y, giniesz, próbujesz jeszcze raz, tym razem się udaje itd. Trochę krwi napsuć mogą też etapy na czas, na szczęście nie są one nazbyt częste.

Prawdziwy kibic: nawet zostając w domu, trzyma sprzęt przy sobie.

Oczywiście jako były agent CIA nie jesteś zmuszony do uskuteczniania metody prób i błędów przez cały czas. Zawsze z pomocą oczywiście przyjdzie ci mapa, a także kilka niezbędnych gadżetów. Pomijając 11 rodzajów broni (pistolety zwykłe, z tłumikami, karabiny maszynowe, snajperki itp.), **używać będziesz mógł również sprzętu mniej typowego. Już na początku dowiesz się, jak korzystać z mikrofonu kierunkowego oraz kamery szpiegowskiej.** Ta ostatnia pozwala zajrzeć za drzwi bez ich otwierania. Naturalnie tylko te, które autorzy pozwolą ci otworzyć. Poza tym do dyspozycji masz jeszcze paralizator (zamiast komuś skręcić kark, możesz go tylko unieszkodliwić do czasu, aż ktoś go znajdzie), lornetki, miniaturową kuszę, noktowizor, granaty i kilka innych.

Z racji na nieoszałamiającą grafikę Kameleon również nie straszy wymaganiami sprzętowymi. Działa całkiem rześko nawet na kilkuletnich kompach, choć uprzedzam, że pewne kłopoty techniczne mogą się przydarzyć. **Np. na moim domowym komputerze gra notorycznie zawieszała cały komputer podczas niektórych ładowań, na co pomagał niestety tylko „twardy" restart.** Takich problemów już nie miałem na kompie w redakcji, więc może to był po prostu taki mój pech. Jeśli u ciebie się to nie przytrafi, śmiało dodaj do oceny dużego plusa.

Czas wreszcie odpowiedzieć na fundamentalne pytanie: czy Kameleon może stanąć w szranki z Reiperem i Fisherem. Nie ma co ukrywać – jest on „zaledwie" ich bardzo pojętnym uczniem. **Skupia w sobie wiele elementów, które lubię w skradankach, jednak do ścisłej czołówki wciąż mu nieco brakuje.** Tym niemniej gorąco zachęcam do kupna gry, zwłaszcza że dystrybutor ustalił jej cenę na niecałe 30 złotych. Tak niewielkie pieniądze za pudełko z dobrze wykonaną, wciągającą grą to naprawdę niezły układ. Gdybym nie dostał jej za darmo, na pewno bym ją kupił (recenzent to ma klawe życie, co?).

* Pudełko z grą co prawda głosi, że Kameleon jest „grą twórców Mafii i serii Hidden & Dangerous", jednak z prawdą ma to niewiele wspólnego. Silver Wish Games jest tylko częścią czeskiego Illusion Softworks, które to faktycznie wypuściło te tytuły. Równie dobrze ja mogę mówić, że jestem autorem czasopisma Twój Styl – bo wydaje je to samo wydawnictwo co Clicka.

Kameleon

Producent: Silver Wish Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.cenega.pl/

cena 29,90
Multiplayer: nie
Gatunek: skradanka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: dobra gra za świetną cenę • ciekawa opowieść • dużo gadżetów • dalekie podróże... • dobre spolszczenie

Minusy: całkowicie liniowa • do Sama Fishera nie podskoczy • grafika

Wciągająca fabuła, wartka akcja i spora doza grywalności, lekko obniżona przez liniowość i awaryjność. Polecam.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Teutates

20 lat temu Paul de Raque, rycerz Zakonu Świątyni, pokonał Lorda Bishopa i zamknął wrota piekielne. Uwolnił też Adelę – kobietę o niespotykanych mocach. To było tylko preludium do kolejnego koszmaru...

Co się przejmujesz, na czerwonym wdzianku plamy nie będzie widać...

Knights of the Temple II

Okazuje się, że kontrolę nad Adelą przejął jeden z piekielnych demonów. Siedząc w jej ciele, wyruszył na poszukiwanie trzech magicznych artefaktów, dzięki którym można będzie otworzyć wrota prowadzące do wymiaru sił zła. Paul de Raque musi więc wyprzedzić pana piekielnych zastępów i zdobyć bezcenne artefakty, zanim wpadną w niepowołane pazurki. W ten sposób połączono historyjkę z Knights of the Temple: Infernal Crusade z drugą odsłoną gry o Rycerzach Zakonu Świątyni. Nie zdziwiłbym się jednak, gdyby okazało się, że nie pamiętasz Infernal Crusade – gra ta przeszła właściwie bez echa.

Czy Knights of the Temple II poradzi sobie lepiej? Tym razem za gierkę o walecznym Paulu de Raque zabrali się goście z Cauldron, czyli zupełnie inna ekipa. Słowacy mają na koncie kilka mocnych tytułów, na czele z Battle Isle: The Andosia War, ostatnio zaś stworzyli Conan: The Dark Axe, której engine wykorzystano w Knights of the Temple II.

Wspólne cechy obu gier wyłażą w czasie rozgrywki jak dżdżownice z ziemi po deszczu. Ot, choćby system walki – sprawdzony, choć niestety nie nowatorski. Jego podstawą są dwa solidne machnięcia (broń jest różna: buzdygany, miecze, topory itd.) oraz jeden blok. By zwiększyć umiejętności rycerza, musisz kupować kolejne mordercze techniki (za punkty doświadczenia). Wszystkich jest nieco ponad tuzin, każdą z nich można jeszcze czterokrotnie ulepszać (w sumie pięć poziomów).

Twój rycerz posiada jeszcze siedem zdolności (np. Sanctus – magiczna tarcza, Curatio – czar leczący). Podczas leczenia Paul de Raque unosi się na chwilę w powietrze i rozkrzyżowuje grabki – efektowne, ale zbędne. Takich fajerwerków jest zresztą więcej. Bardzo ładnie, niczym w Prince of Persia, wygląda machnięcie mieczem lub toporem – pozostawia ślad w powietrzu.

Z kolei uderzony wróg jakby „tryska" czerwonym światełkiem, które jednak bardziej przypomina mi miganie ozdób choinkowych niż krew. Brak mi jednak w Knights of the Temple II – za przeproszeniem – rżnięcia na miarę Die by the Sword, gdzie delikwenci tracili ręce, nogi, a nieraz i głowy. To była prawdziwa rąbanina, której w grze Słowaków nie uświadczyłem.

Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w TVP1 lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie.

Rozpoczynając grę, masz zaznaczone na mapie trzy miejsca: port Ylgar, miasta Sirmium i Yusra. Możesz rzucić się w wir przygody w dowolnym z nich, możesz też do nich powracać, bo **zadań dodatkowych jest aż 20.** Łączą się one luźno z głównym wątkiem, a warto je realizować, bo są za to cenne nagrody. Oczywiście stopniowo odsłaniasz nowe miejsca na mapie, spotykasz kolejne postacie, a scenariusz gry idzie do przodu. Niestety fabuła jest dość sztampowa i raczej nie stanowi mocnej strony gry.

Napotykani bohaterowie to nie tylko uzbrojeni i niebezpieczni gagatkowie nastający na życie de Raque'a. Zdarzają się też kupcy, nadobne niewiasty, parobkowie i inszy ludek. Z niektórymi z nich możesz uciąć pogawędkę, a w zależności od tego, jak poprowadzisz rozmowę, uzyskasz lub nie cenne informacje (ale jak się raz nie uda, możesz próbować do skutku).

O grafice napiszę tylko, że jest. Na obrazkach wygląda olśniewająco, ale na żywo już nie jest tak dobrze. Wszystko jest kanciaste, mało szczegółowe, jakby przedpotopowe. Naprawdę można poczuć się jak w średniowieczu, tyle że... w średniowieczu technologii graficznej. Efekty specjalne w postaci światełek, ogni i dymków niewiele tutaj pomagają.

Knights of the Temple II udało mi się skończyć w niecałe 10 godzin (na środkowym z trzech poziomów trudności). Specjalnie się nie napinałem, nieszczególnie też eksploatowałem. Gra spłynęła po mnie jak majowy deszcz. Został tylko żal, że było tak nijako. Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w telewizji lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie...


Gramy w dwa ognie?


O! Znowu ktoś włożył paluchy do kontaktu.



Knights of the Temple II

Producent: Cauldron Ltd.
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.cenega.pl/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja/TPP

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

(+) dużo rodzajów broni • średniowieczne klimaty • możliwość rozwijania postaci • niezła muzyka

(−) słabe AI • słaba fabuła • za krótka • przeciętny wygląd • dyskusyjna satysfakcja z walki

Wiadro na głowie i metalowa puszka okrywająca tułów to za mało, by poczuć się jak średniowieczny rębajło.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Herr Odyn

neuro hunter



Deus Ex pozostawił po sobie trwały ślad. Wiele gier było inspirowanych produkcją Warrena Spectora. Czas na kolejną z nich...

Cyberpunk?

Cyberpunk to szczególny gatunek science fiction, skupiony na komputerach i technologiach informatycznych. Często też przedstawia wizję słabego i skłóconego społeczeństwa. Czołowymi twórcami z nurtu cyberpunka są tacy ludzie jak William Gibson, Bruce Sterling oraz John Shirley.



Czym tak właściwie jest Neuro Hunter? Sami twórcy nie ukrywają, że wzorowali się zarówno na Deus Ex, jak i System Shock 2 oraz... Gothic. Jednak to nie wszystko – **inspiracją dla nich był również „MacGyver" oraz „Matrix".** Takie połączenie brzmi bardzo ciekawie. Szkoda tylko, że jego potencjał nie został w pełni wykorzystany...

Od strony fabularnej NH prezentuje się całkiem dobrze – cyberpunkowa przyszłość sprzyja budowaniu klimatu. W grze wcielisz się w Huntera – eksperta w dziedzinie komputerów i hackowania. Dostaje on specjalne zadanie od Korporacji, jednak nie wszystko idzie tak jak powinno. W wyniku eksplozji trafia do podziemnego świata – skrzętnie ukrywanego przed mieszkańcami powierzchni. Nietrudno się domyślić, że **twoim głównym zadaniem będzie wyciągnięcie Huntera z tego bagna.**

Sam sobie z tym nie poradzisz – będziesz potrzebował pomocy mieszkańców podziemi. Od nich dostajesz poszczególne zadania oraz informacje o zasadach panujących w „undergroundzie". Jednak żeby nie było tak ładnie, to właśnie przy interakcji z NPC-ami znalazłem pierwszy błąd. Na każde twoje „nielegalne" zachowanie (czyt. próba zabicia rozmówcy bądź podprowadzenia przedmiotu z jego sklepu) odpowiadają jedną kwestią: „Don't you ever do that again" – bez żadnej zdecydowanej reakcji! W związku z tym **możesz zabrać sklepikarzowi cały towar, a później legalnie mu go sprzedać...**

Tak jak w Deus Ex, w czasie rozgrywki znajdziesz mnóstwo przedmiotów. **Praktycznie w każdym pomieszczeniu znajduje się coś, co możesz podnieść.** Czasami będzie to zardzewiała żelazna płyta, a czasami grzyb służący do produkcji popularnego w podziemiach alkoholu. Ze znajdowanymi przedmiotami wiąże się element „MacGyverowski" w grze. Każdy dobrze wie, co MacGyver robił najlepiej – z mało użytecznych przedmiotów konstruował przydatne gadżety. W NH również możesz zabawić się w małego technika, jednak potrzebujesz do tego odpowiednich instrukcji (znajdujesz je w czasie eksplorowania świata). O wiele ciekawsze byłoby dowolne łączenie elementów i samodzielne poszukiwanie odpowiednich kombinacji.

Twórcy gry wzorowali się na Deus Ex, System Shock 2 oraz... serialu o MacGyverze. Brzmi ciekawie, ale potencjał nie został w pełni wykorzystany.

Czym byłaby gra RPG bez możliwości rozwoju postaci? W NH użyteczne punkty doświadczenia dostajesz za zabijanie „tych złych" oraz wykonywanie misji. Większość z nich to typowe „przynieś-zanieś-pozamiataj", niektóre sprowadzają się do właściwego wybierania opcji dialogowych. Zdobyte punkty używasz do zwiększania umiejętności. W zależności od tego, jakie talenty będziesz rozwijał, inaczej będzie przebiegać rozgrywka. **Możesz stać się odpowiednikiem Rambo bądź wybrać mniej „fizoloficzny" wariant i rozwijać się w kierunku infomatyczno-złodziejskim.** Nic też nie stoi na przeszkodzie stworzeniu „wyśrodkowanej" postaci, chociaż takie rozwiązanie jest w ostateczności najmniej efektywne.

Graficznie NH reprezentuje średni poziom. Otoczenie, poprzez zastosowanie „mrocznych" kolorów, utrzymuje odpowiedni klimat. **Postacie przeciwników oraz NPC-ów są modelowane ładnie, z dbałością o szczegóły** – ich animacji również nie mam nic do zarzucenia. Większe zgrzyty można napotkać w sferze dźwiękowej. O ile głosy aktorów nawet przypadły mi do gustu, to odgłosy, którymi raczą nas twórcy, wołają o pomstę do nieba! Jak powinien brzmieć zamach sztyletem? Jak świst, prawda? Tymczasem w Neuro Hunterze brzmi to bardziej jak odgłos spuszczania wody. I to odegrany od tyłu...

Neuro Hunter nie jest złą produkcją. Gra się przyjemnie, jest przy tym dużo całkiem niezłej rozrywki. Eksplorowanie kolejnych pomieszczeń, eliminacja wrogów oraz unikanie i łamanie zabezpieczeń – to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Szkoda tylko, że momentami NH jest niedopracowany – z kilkoma patchami gra może dużo zyskać...



Taaak? A co mi zrobisz?



Nawet w przyszłości wizyta u dentysty to nic miłego.



Hmm. Co robisz dziś wieczorem?



Gazrurka, nawóz, amunicja – ile to przedmiotów można znaleźć w pobliskim ogródku.

Neuro Hunter

Producent:	Dystrybutor PL:
Deep Silver	TopWare

http://www.neurohunter.com/

cena

Multiplayer: nie

Gatunek: RPG/FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ całkiem wciągająca fabuła • zabawa w MacGyvera

– dźwięki! • w wielu miejscach widać, że gra jest po prostu niedopracowana

Gra wygląda ciekawie w założeniach. Szkoda tylko, że w praktyce została niedopracowana. Mógł być z tego nieoczekiwany hit.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2+
OCENA 3

Autor: Krzaq

Gene Troopers to z pozoru gra o plastikowych bohaterach w kolorowym świecie. Jednak gdy przyjrzeć się jej bliżej, okaże się, że to jedna z najciekawszych futurystycznych strzelanek w ostatnim czasie.

Łał! Znalazłem swój samochodzik LEGO Technics!

Przypadkowo wszedłem w pokrzywy. Zabolało.

GENE TROOPERS

Nasi południowi sąsiedzi, programiści ze Słowacji, wymyślili straszliwy międzygalaktyczny konflikt. W zasadzie nie wiadomo, kto zaczął, ale faktem jest, że zagłada rozprzestrzeniła się błyskawicznie, zabierając miliardy istnień. Wojna prowadzona w tak zawrotnym tempie wymagała od żołnierzy wręcz nadludzkiej siły i wytrzymałości. **Dlatego w głowach dowódców narodził się projekt, który wreszcie miał w pełni wykorzystać technologię transformacji genów.** Dzięki takiemu zabiegowi można było przemienić zwykłego żołnierza w śmiertelnie groźną maszynę do zabijania. Problem polegał na tym, że owe geny trzeba było najpierw znaleźć, a potencjalnych dawców z każdą godziną ubywało. Właśnie z tego powodu powstała jednostka Gene Troopers - jej zadaniem jest odszukać i zlikwidować możliwie jak największą liczbę istot, a następnie zabrać z ich trupów kod DNA.

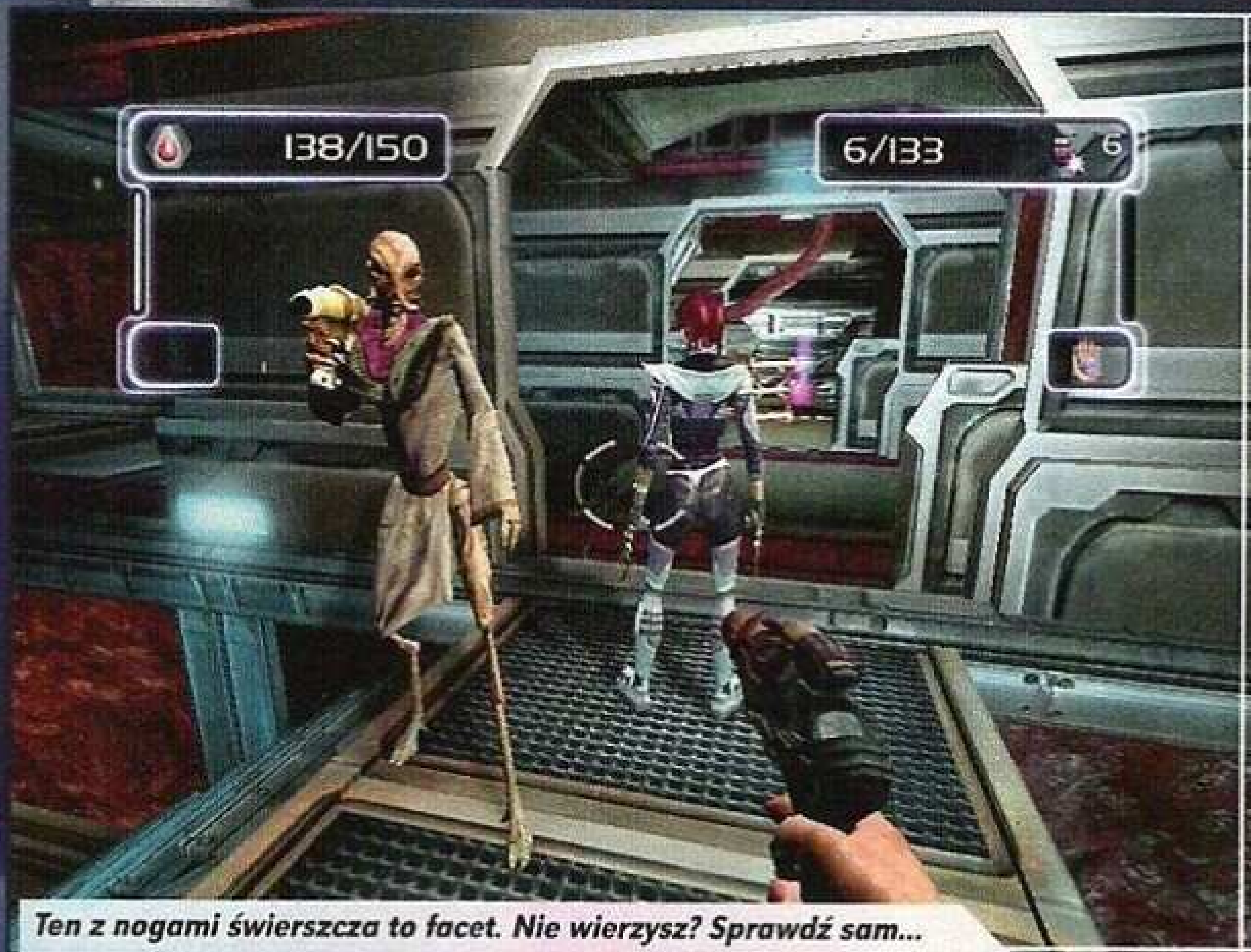
Tak mniej więcej wygląda świat, w którym rozpoczynasz grę. W Gene Troopers zwiedzasz 6 różnych planet. **Każda z nich ma unikalną faunę, jest zamieszkiwana przez odmienne rasy,** mówiące własnym dialektem. Każda różni się od pozostałych klimatem, zabudowaniami i wyposażeniem, zależnym od poziomu rozwoju technologicznego. Wszystko to razem sprawia, że podróżowanie po świecie Gene Troopers staje się niezwykle interesujące. Ba, nawet strzelanie robi się o wiele ciekawsze, gdy przed lufę wybiegają różnego gatunku postacie. Pod tym względem produkcja Słowaków deklasuje wszystkie te, których cała akcja przebiega w powtarzalnych i niemal jednakowych lokacjach.

Tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, ale o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry.

W Gene Troopers wcielasz się w postać Johanssona Bridgera, zmodyfikowanego nanowszczepami człowieka, który wie, jak zabijać. I ma ku temu powody, bo jego córka Mareen została uprowadzona w niewyjaśnionych okolicznościach. Jego zadaniem jest ją odnaleźć. Jednak najpierw musi uciec z planety, na której został uwięziony. Po drodze napotka kilka przyjaznych postaci, które zaoferują swoją pomoc i będą towarzyszyć mu przez spory okres czasu. I nieustannie będzie miał świadomość, że wszystko, co zrobi, będzie miało swoje konsekwencje w przyszłości.

Mimo tego, że zadania narzucone przez programistów sprowadzają się do ogranego schematu charakteryzującego gry FPS (wszystkich uśmiercić, wyłączyć zabezpieczenia i pozbierać leżące dookoła prezenty), okazuje się, że wcale nie jest tak łatwo. Panowie ze studia Cauldron włożyli dużo roboty w dopracowanie AI oraz poziomów trudności. **Przeciwnicy reagują bardzo szybko, ich zachowanie nie jest przesadnie zaskryptowane, a do tego potrafią zrobić niezłe kuku.** Czasami wystarczy chwila nieuwagi i już wgrywasz ostatniego save'a (gra ładuje się błyskawicznie i jeszcze szybciej się zapisuje). Strzelają bardzo celnie i potrafią zajść od tyłu. Grając przeciwko nim, trzeba cały czas mieć się na baczności. Dodatkowo doznania potęguje dynamiczna akcja. Przez większą część czasu będziesz biegał i wciskał lewy klawisz myszki do oporu, jednocześnie kombinując, w jaki sposób zabić kilku naraz, by zaoszczędzić amunicji na potem. Momentami pojawia się tylu wrogów jednocześnie, że trudno wybrać, od którego zacząć eksterminację. Jeżeli jednak nie jesteś w stanie się szybko zdecydować, możesz spróbować poszukać drogi, którą ominiesz niewygodnych przeciwników (choć nie zawsze jest taka możliwość).

Niezależnie od sytuacji, i tak zdecydowaną większość z nich zabijesz, a ci po śmierci pozostawią po sobie ślady kodu genetycznego, który z kolei możesz wykorzystać do rozbudowania własnej postaci. I radzę o tym pamiętać. **System działa na podobnej zasadzie co w Deus Ex,** choć nie jest tak szczegółowy i bajerancki. Jednak tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, które pozwalają efektownie zabić, ale przede wszystkim o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry. Z każdym kolejnym levelem wróg staje się bardziej wymagający i czasami trudno obyć się bez noktowizji czy rozbudowanego systemu samoregeneracji. Równie istotnym w wielu momentach okaże się włączenie pola siłowego czy podczerwieni pozwalającej wytropić wroga. Po prostu bez ulepszeń postaci gra staje się bardzo trudna, a i szybko odczujesz brak amunicji.



Ten z nogami świerszcza to facet. Nie wierzysz? Sprawdź sam...

Prawie jak Jedi. Prawie robi różnicę.



Napalm dobrze pachnie i wieczorem.

W Gene Troopers przede wszystkim się strzela, ale możesz też czasem poprowadzić kosmiczny statek czy dwuśladowy pojazd. W obydwu przypadkach sterowanie jest bardzo przyjemne i intuicyjne, a co najważniejsze, nie sprawia żadnego kłopotu. W kwestii wyposażenia gra oferuje pokaźny zestaw broni. Rękawica grawitacyjna to nic innego jak zmodyfikowana kopia Gravity Guna – urządzenia znanego doskonale z Half-Life 2. Poza nią jest snajperka, pistolet automatyczny, shotgun, minigun, granaty i bazooka. Czyli wszystko, czego dusza zapragnie. Nic, tylko iść przed siebie i strzelać...

...w genialnie zaprojektowanych lokacjach. Gene Troopers to jedna z najładniejszych (!!!) obecnie gier na PC. Oczywiście nie dorównuje Far Cry, ale bije na głowę większość tytułów ze swojego gatunku. **Zaprojektowany od podstaw silnik graficzny pozwala na bardzo szybkie renderowanie obrazu, wszędzie widać genialne błyski i refleksy świetlne.** Gorzej wypadają postacie, szczególnie większe stwory, ale przy takiej grafice otoczenia można te brzydactwa wybaczyć. Całość wspomagana jest przez zasłużony silnik Havok, który pozwala swobodnie niszczyć niektóre elementy otoczenia i używać nieumocowanych przedmiotów.

Również muzyka świetnie pasuje do klimatu gry. **Swoją szybkością i dynamiką podkręca tempo, zwalniając w odpowiednich momentach.** Zadbano również o pełną panoramę (gra obsługuje system dźwięku przestrzennego 5.1), więc wyraźnie słychać, z której strony nadchodzi wróg.

W takiej grze jak Gene Troopers nie mogło zabraknąć również opcji multiplayer. A w niej CTF, deathmatch i team deathmatch. Niestety nie mogłem sprawdzić przez Internet, jak wszystko hula, gdyż jeszcze nie powstały odpowiednie serwery. No a zabawa we dwóch po LAN-ie to żadna frajda.

Gene Troopers zaskakuje. **Ogromne, pomysłowo zaprojektowane światy plus dynamiczna rozgrywka gwarantują sukces.** Do tego trzeba dodać całkiem ciekawą, choć momentami naiwną historię przygód rodziny Bridgerów i malutkie elementy RPG. Ale... no właśnie, jest jedno „ale". Ponieważ na co dzień chodzę w ciężkich glanach, mrocznej pelerynie i zamiast szalika zakładam żeliwny łańcuch, ciężko było mi wczuć się w kolorowy świat potworów, kosmicznych statków i Obcych. Przecież w tle trwa okrutna wojna, a wszystko wokół wygląda jak malowanka dla dzieci. Jeżeli nie lubisz takiego klimatu, będzie ci się trudno wkręcić. Ale poza tym – wszystko bomba! <

Autor: Hedo

Gene Troopers

Producent: Cauldron
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.genetroopers.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) elemenciki RPG • mnóstwo strzelania • dynamiczna akcja • wypasiona grafika • spowolnienie czasu • grawitacyjna rękawica

(−) problemy z cieniami i pojawiającymi się znikąd przeciwnikami • zbyt kolorowo • średnio wciągająca historyjka

Mocne 4+. Mnóstwo broni, pojazdów, ciekawych i inteligentnych przeciwników. Gra w zasadzie bez większych wad.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Za wschodnią granicą nie jest całkiem bosko.


Który z was to Legolas?


Mikstura hamująca popęd? Hmmm.


U bukmacherów stawiają na Vivien.

Wiedziałeś, że Rosjanie poza wódką produkują także gry komputerowe? Niestety to pierwsze wychodzi im dużo, dużo lepiej...

GODS
Kraina Nieskończoności

Gods: Kraina Nieskończoności przenosi cię do świata o dźwięcznie brzmiącej nazwie Bellarion. Scenariusz opowiada o odwiecznej wojnie bogów. **Ten zły, Mortagorn, wynajduje potężną broń, przed którą nie chronią ani potężne zbroje, ani magia obronna.** Aby powstrzymać rozprzestrzeniające się zło, dobry bóg imieniem Arswaargh zsyła na ziemię istotę o imieniu Vivien. Kto inny, jak nie ty, może zaprowadzić ją do celu?

W grze nie ma procesu tworzenia postaci. Z góry zostajesz skazany na rozgrywkę kobietą. **Pomimo że jesteś boską istotą, zaczynasz zabawę niemalże jak śmiertelnik.** Dlaczego? Ponieważ twoje ciało astralne zostało rozbite na części i pochłonięte przez opiekujących się krainą bogów. Musisz ich odszukać, by przywrócić swoje wyjątkowe zdolności. Jednak żeby dobrnąć do celu, potrzeba trochę samozaparcia...

Twórcy gry twierdzą, że w Gods: Kraina Nieskończoności każdy znajdzie coś dla siebie – to ich zdaniem zgrabne połączenie RPG-a z grą handlową i przygodówką. Z tego założenia nie wyszło raczej nic dobrego, bo żaden z aspektów rozgrywki nie zachwyca. Sporym mankamentem jest schematyczność zabawy. **Większość czasu spędzasz na bieganiu od lokacji do lokacji i wykonywaniu prostych, standardowych zadań.** W jednym miejscu dostajesz questa, rozwiązanie znajdujesz w drugim, tam ktoś daje ci kolejne zlecenie, które prowadzi cię do trzeciej lokacji... I tak w kółko.

Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność.

Podczas wykonywania kolejnych zadań **toczysz sporo walk. Przedstawiono je w sposób znany z serii Final Fantasy.** Mamy tu równie efektownie pracującą kamerę oraz – podobnie jak tam – podział na tury. Możesz walczyć wręcz (jest kilka rodzajów ataków), rzucać zaklęcia, korzystać z przedmiotów itd. Każda czynność zabiera odpowiednią liczbę punktów akcji. Gdy ich zabraknie, pozostaje ci przeczekać turę albo... szybciutko wziąć nogi za pas.

W Gods: Krainie Nieskończoności znajdziesz również elementy handlowe – bardzo uproszczone. W różnych osadach obowiązują inne ceny poszczególnych przedmiotów i żeby zarobić, musisz po prostu pamiętać, gdzie najlepiej dane rzeczy kupować, a gdzie sprzedawać. **Jest także możliwość tworzenia własnych mikstur magicznych** – mieszanie ułatwią ci przepisy, znajdujące się w jednej z zakładek menu.

Zabawę uprzykrza interfejs. Wszystko wydaje się OK do momentu, gdy odkrywasz, że **aby się rozejrzeć, musisz przytrzymać wciśnięty... prawy przycisk myszy.** Z równie durnym pomysłem dawno się nie spotkałem. Denerwują też ograniczenia w poruszaniu się (nie da się na przykład wejść do wnętrza budynków czy... popływać w morzu).

Równie słaba jak interfejs jest w Gods: Krainie Nieskończoności grafika. Już na samym początku odrzuca przedpotopowe menu, a później jest niewiele lepiej. Mało szczegółowe otoczenie, proste modele postaci, niewiele klatek animacji... Zupełnie inne wrażenia sprawia natomiast dźwięk – nastrojowa, spokojna muzyka może się podobać, brzmi, jakby była wyjęta z zupełnie innej gry.

Gra, jak wszystkie w Rewolucji Cenowej, ukazała się od razu w wersji zlokalizowanej. Tłumacze spisali się bez zarzutu – nie pogubili przecinków, nie narobili literówek. Nie wiem tylko, skąd się wzięło słówko „ukształtowanie" określające zakładkę, w której możesz zmienić ustawienie swojej ekipy. Czy nie odpowiadałoby tu bardziej „formacja"? To jednak praktycznie jedyny, mało istotny błąd.

Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność. **Wybijają się tylko ścieżka dźwiękowa oraz... cena.** Gra kosztuje raptem trzy dyszki – to rozsądna stawka, jak na taką produkcję.

Autor: Roland

Gods: Kraina Nieskończoności

Producent: Cypron Studios
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.cypron-studios.com/gli.html

cena 29,90

Multiplayer: nie

Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

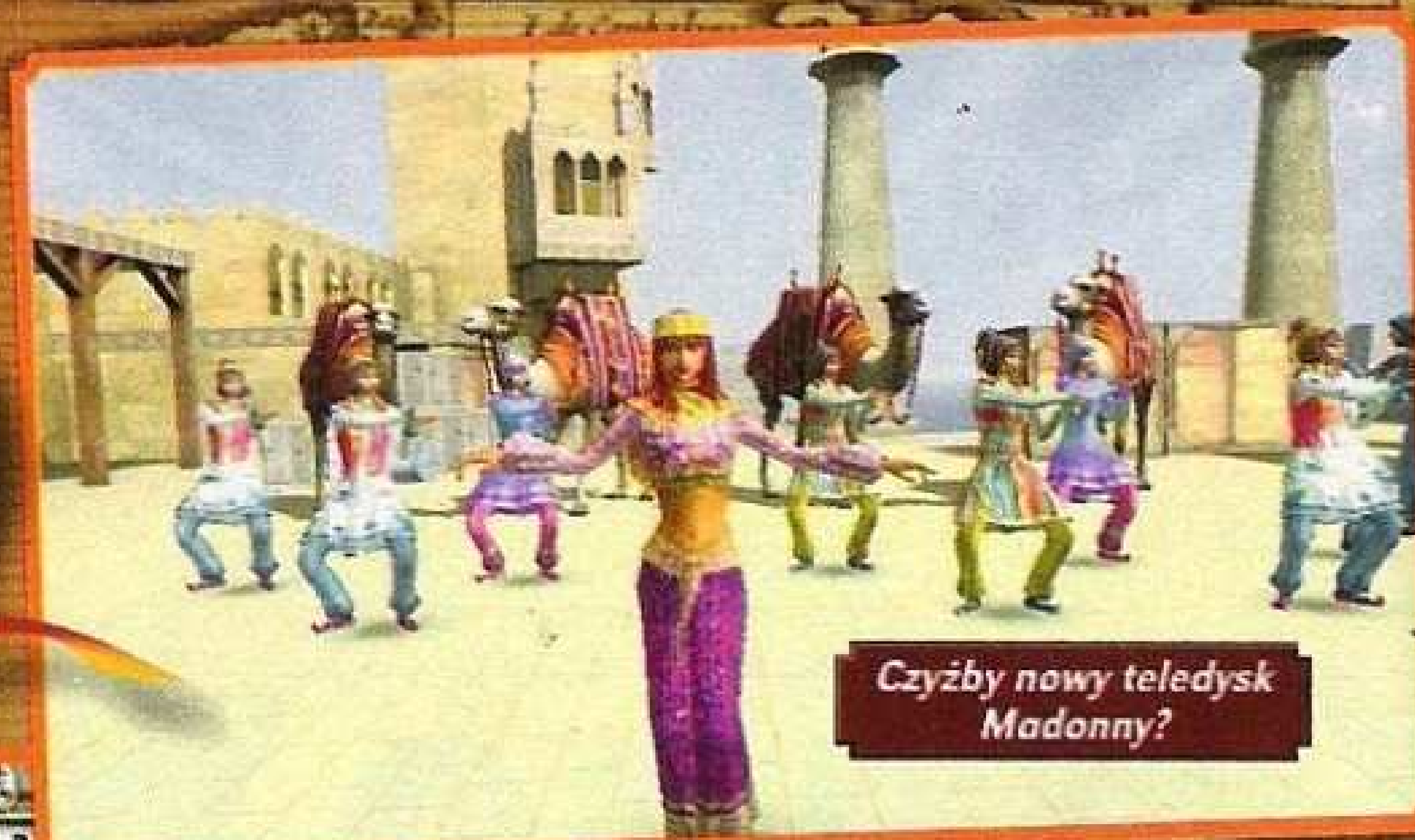
\+ niezła muzyka • nie jest AŻ TAK nudna • cena

– tak zwana reszta

Miało być coś dla każdego – wyszła gra dla niewielkiej grupki fanów gatunku, którzy muszą zagrać w każdego RPG-a.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	2+
DŹWIĘK	4
OCENA	3

80 DAYS


Czyżby nowy teledysk Madonny?

To miała być największa przygoda mojego życia. Obiecywali, że zwiedzę świat, poznam piękne kobiety i dobrze się zabawię...


Zwykły wagon restauracyjny, jakich wiele w Polsce.


A w tle muzyka z „Gwiezdnych Wojen"...

80 Days jest **połączeniem przygodówki ze zręcznościówką z widokiem z perspektywy trzeciej osoby.** Wcielasz się w postać Olivera, żądnego przygód młodzieńca o bujnej fryzurze, który ma zatargi z rodzicami. To podobno rodowity Brytyjczyk, ale patrząc na jego karnację... No cóż, któryś z jego przodków z pewnością spędził kilka lat w Afryce.

Główne zadanie w kolejnych lokacjach (Kair, Bombaj, Jokohama, San Francisco) to odnalezienie patentu na jeden z 4 wynalazków wuja, któremu grozi utrata majątku i honoru. Gra jest niezwykle liniowa – aby wypełniać zadanie, często wystarczy iść w stronę zaznaczoną na minimapie lub rozejrzeć się po najbliższej okolicy. **Do twojej dyspozycji oddano liczne pojazdy, np. trójkołowy motor czy latający dywan, dosiądziesz także wielbłąda i słonia.**

Trasa podróży oraz tytuł zostały zaczerpnięte z powieści Juliusza Verne'a („W 80 dni dookoła świata"), jednak akcja dzieje się kilkanaście lat później, na początku XX wieku. Wybierając najniższy poziom trudności, nie musisz martwić się upływającymi minutami, dlatego warto grać przynajmniej na średnim, ponieważ wyścig z czasem (na ekranie widać zegar i licznik dni) dodaje podróży rumieńców. Szczególnie odczuwa się to podczas poziomów dodatkowych (w pociągu, na statku i w zeppelinie), gdy walcząc z kolejnymi problemami, musisz zadbać o punktualne dotarcie na miejsce. **Niezwykle ważny jest również wskaźnik zmęczenia, który jeśli spadnie do zera, sprawia, że zasypiasz i tracisz kilka cennych godzin.**


Galop, gniady, galop!

Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów...

W grze nie brakuje zagadek logicznych, jak np. dopasowanie przypraw do kolorów ze wzoru w świątyni czy szukanie wyjścia z labiryntu. Większość zadań to jednak typowe „idź tam, zrób to", sporo jest także elementów zręcznościowych (skakanie, skradanie, kierowanie sterowcem). Niektóre zadania są dość pomysłowe – w Bombaju umyjesz słonia, a lecąc sterowcem do Jokohamy, uratujesz gołębia zaplątanego w liny podtrzymujące balon. Kłopot polega jednak na tym, że sporo zagadek jest zwyczajnie nielogicznych, a to najgorsze, co można napisać o przygodówce.


Oto Szeherezada, najpiękniejsza kobieta Egiptu...

80 Days naszpikowany jest humorem. Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów. **Faceci w spódniczkach pomogą ci wyjść z niejednej opresji, a przy okazji rozbawią swoim zachowaniem.** Sam Oliver ma bardzo bogate poczucie humoru – raczy gracza kąśliwymi żarcikami i aluzjami dotyczącymi reality shows, gwiazd filmowych i wielu innych, co ciekawe bardzo współczesnych spraw.

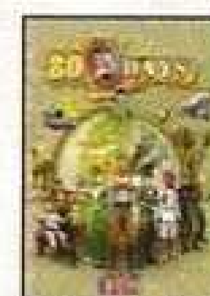

Dziś szef kuchni poleca gorącego szczura.

Grafika rozczarowuje. **Wnętrze pociągu czy zeppelina przypomina momentami wystroje znane z Syberii** (chociaż znacznie uboższe), co w porównaniu do miast jest miłą odmianą. Marnej jakości tekstury nałożone na prostokątne budynki lub imitujące pola kukurydzy zielone patyki to jednak za mało na obecne czasy. Nie wspominając już o nienaturalnej wodzie (przypomina niebo, a wyspy widoczne z kairskiego portu dryfują po niej niczym w chmurach). Jeśli dodać do tego paskudne animacje jadących pojazdów, których koła przypominają wielokąty, to trzeba przyznać – grafika w 80 Days jest do bani. I nie ratuje jej przyzwoicie animowany Oliver oraz kilka innych postaci, bo wystarczy spojrzeć na uważaną za piękność Szeherezadę, by uznać, że taką grafikę widzieliśmy w grach przed 3-4 laty!

Trochę lepiej jest w przypadku muzyki. **Dynamiczne utwory, choć nowoczesne, nie kłócą się z klimatem gry, za to świetnie pasują do poczucia humoru bohatera.** Odgłosy natomiast w ogóle nie przykuwają uwagi, po prostu są i nie przeszkadzają.

To miała być wspaniała przygoda życia – tak o grze pisaliśmy w naszej zapowiedzi z numeru 11/2005 – niestety zamiast niej **dostaliśmy zaledwie marną wycieczkę „last minute"** z przewodnikiem. Na szczęście 80 Days można ukończyć szybciej niż podróż dookoła świata.

Autor: martin



80 Days

Producent: Frogwares
Dystrybutor PL: brak

http://www.80days-game.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodówka/akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) humor • zadania są bardzo pomysłowe i zróżnicowane

(−) przestarzała grafika • liniowość • momentami zbyt łatwa i zbyt głupia

Przestarzała grafika przy wysokich wymaganiach i liniowość psują ten dość ciekawy i pełen humoru tytuł.

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	2
DŹWIĘK	2
OCENA	3-

COMBAT WINGS


Muszę zrobić kolejny karb na klawiaturze... Sama gra nie podlicza zestrzeleń.


Zabawa działkiem jest mniej przyjemna niż latanie.

Czy gra za niecałe 10 złotych może być dobra? Nie, nie mówię o pirackim San Andreas w cenie krążków – chodzi o oryginał. No więc?

Może! Combat Wings to bardzo fajna strzelanka, której akcja dzieje się nad Pacyfikiem podczas drugiej wojny światowej. Grając w 21 misji, **musisz zestrzelić setki japońskich myśliwców, niszczyć bombami i torpedami lotniskowce, eskortować bombowce, strzelać z działek** pokładowych i naziemnych... I to właściwie tyle. Na przejście każdej misji musisz przeznaczyć od kilku do kilkunastu minut (na najwyższym poziomie zdecydowanie więcej – jest cholernie trudny), co sprawia, że Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.

Model lotu jest oczywiście całkowicie zręcznościowy. Ambitni mogą włączyć tryb bardziej realistyczny, ale tu się to całkiem mija z celem. Nie po to odpala się taką grę, by cokolwiek miało irytować. Zasadniczo doskwierały mi w Combat Wings dwie wady. Pierwsza i najważniejsza: brak jakichkolwiek statystyk. Szkoda, chciałbym dowiedzieć się po misji, ilu Japsów ustrzeliłem, z jaką skutecznością itp. Druga rzecz: grę przeszedłem w jedno przedpołudnie...

Dzięki krótkim misjom Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.


Plaża duża, ale trochę brudna... Skontaktuję się z biurem podróży.

Grafika korzysta ze wszelkich dobrodziejstw dawanych przez shadery, przez co na maksymalnych detalach wygląda bardzo dobrze. Dźwięk już nie zachwyca, ale też i nie przeszkadza. Najlepiej jednak do latania puścić jakąś swoją, możliwie szybką muzykę. Na koniec jeszcze dwie dobre wiadomości: gra **działa bez płyty w napędzie (!) i oferuje multi po LAN-ie i w Internecie.** Czego chcieć więcej za 10 złotych?!



Combat Wings

Producent: Onimedia
Dystrybutor PL: City Interactive
http://www.onigames.info/

cena 9,99

Multiplayer: tak
Gatunek: zręcznościowe

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ zróżnicowana akcja • krótkie misje • radosny brak realizmu
– hmmm... brak tu rozmachu? • a gdzie statystyki?! • szybko się kończy

Lekka, szybka i satysfakcjonująca zabawa na jakieś 4 godziny. Nie pożałujesz wydanych 10 złotych!

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	3+
OCENA	4

Autor: Che Collada

Icałkiemnieźli.

INIEMAMOCNI
PODZIEMNE STARCIE


Porządek jak u nas w redakcji... Tylko miejsca więcej.


Zaraz przyjedzie pan Zdzisiek z lawetą...

Dla fanów „Iniemamocnych" mam dobrą wiadomość: najnowsza zręcznościówka ze znanymi z filmu bohaterami jest całkiem niezła!

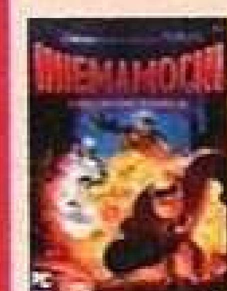
Jej akcja zaczyna się dokładnie w tym momencie, w którym kończył się film (no i oczywiście oparta na nim gra). Jednak **wbrew powszechnej mobilizacji bohaterów, zakasują rękawy tylko dwaj: pan Iniemamocny oraz Mrożon.** Elastyna z dziećmi zostaje odesłana już na początku... A szkoda.

Praktycznie przez całą grę możesz swobodnie zmieniać postać, którą kierujesz. Tę drugą bierze pod opiekę komputer lub inny gracz. Zdecydowanie polecam oczywiście zaproszenie do zabawy człowieka. AI radzi sobie bardzo słabo, w dodatku obrażenia, które zbiera, pomniejszają jej pasek energii. **Na szczęście nawet gdy postać zginie, oznacza to tylko tyle, że jest nieobecna przez kilkanaście sekund.** Jeśli zginą obie, gra wraca do ostatniego checkpointu, które najczęściej nie są zbytnio od siebie oddalone.

Wszystko to sprawia, że zabawa jest bezstresowa i dość łatwa (oraz niestety krótka). Biegniesz po prostu przed siebie, zabijasz kolejne roboty i uruchamiasz różne przełączniki. **Jako Mrożon możesz jeszcze wypuszczać zimne powietrze, zatrzymując na jakiś czas przeciwników i wystrzeliwane przez nich pociski.** Ciekawostką są punkty doświadczenia, które dostajesz za pokonanych wrogów. Możesz je później zamienić na ulepszenie zdolności. Ogólnie gra to żadna rewelacja, momentami jest nawet nieco monotonna – ale i tak można przy niej spędzić kilka miłych chwil. Dobra na prezent dla młodszego brata/siostry.


Mrożon może zatrzymywać pociski.

Gra jest bezstresowa i dość łatwa, choć niestety krótka. W sam raz na kilka miłych chwil.



Iniemamocni: Podziemne starcie

Producent: Heavy Iron Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.heavy-iron.com/

cena 79,90

Multiplayer: co-op
Gatunek: zręcznościowe

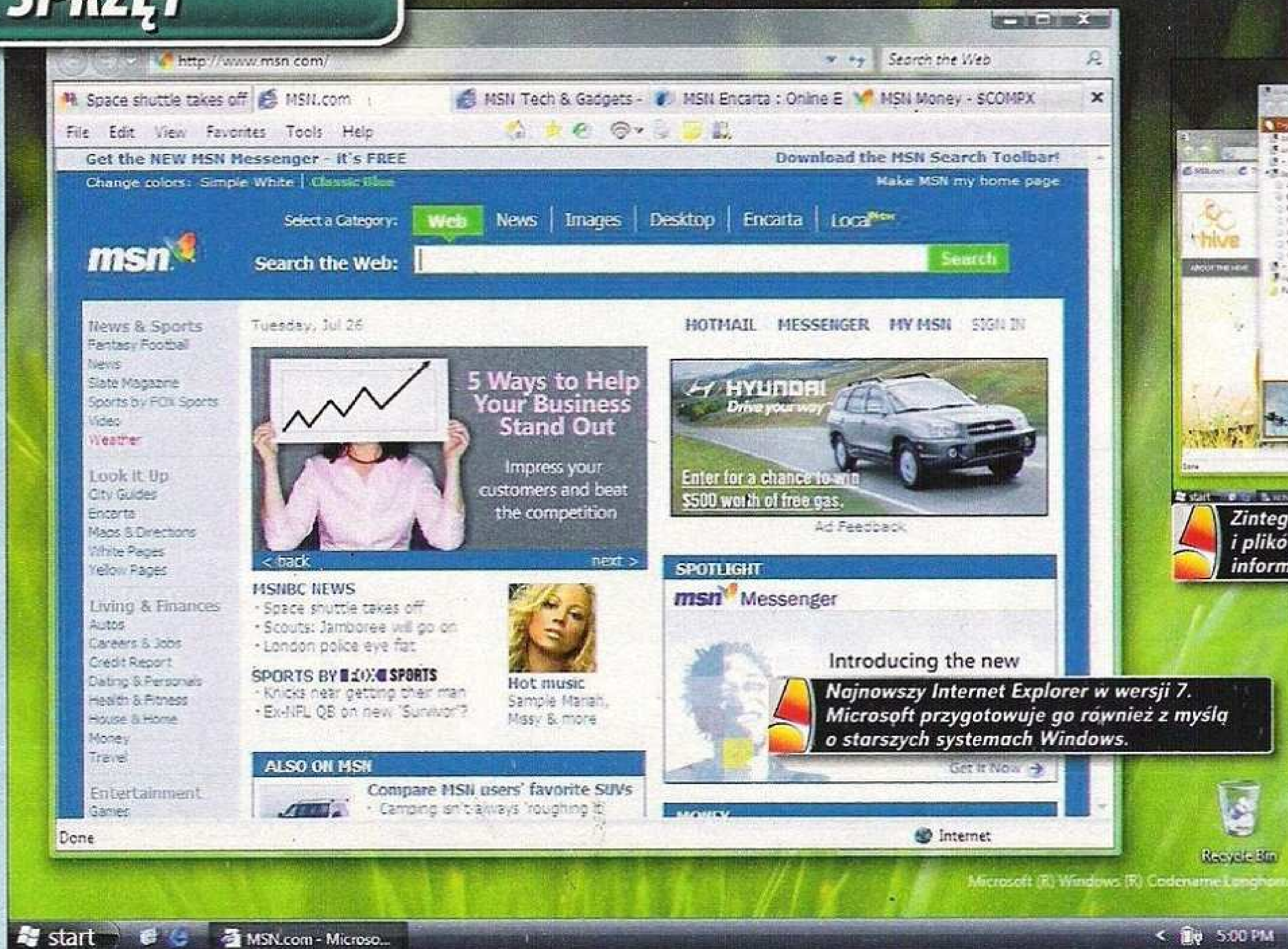
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ nietrudna • bardzo przyjemny co-op • punkty doświadczenia
– mało zróżnicowana, przez co momentami monotonna • krótka

Sympatyczna gra przeznaczona raczej dla dzieci. Ale ja, choć dzieckiem już raczej nie jestem, bawiłem się całkiem nieźle.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4+
OCENA	4

Autor: Teutates

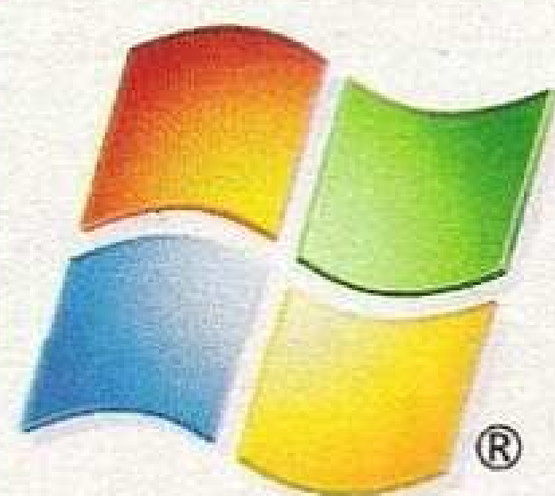


Najnowszy Internet Explorer w wersji 7. Microsoft przygotowuje go również z myślą o starszych systemach Windows.



Zintegrowana z systemem przeglądarka grafiki i plików wideo potrafi wyświetlać szczegółowe informacje o danym materiale.

Nowe okienka Billa Gatesa



Windows Vista™

Jeszcze w tym roku w sklepach pojawi się następca Windows XP o nazwie Vista. Najnowszy system operacyjny Microsoftu ma być szybszy, stabilniejszy i bardziej bezpieczny.



Oto Menu Start w Windows Vista. Choć na pierwszy rzut oka przypomina to znane z XP, do czasu premiery ma jeszcze zmienić wygląd.

Aby osiągnąć ten cel, przygotowano szereg nowości, które w pełni poznają i wykorzystają tylko programiści. W praktyce jednak najwięcej skorzysta na tym zwykły użytkownik. Nie tylko ze względu na zalety samego systemu operacyjnego, ale i na jego funkcjonalności oraz możliwościach pisanego z myślą o nim oprogramowania. Microsoft dąży bowiem do maksymalnego uproszczenia zarówno procesu tworzenia aplikacji, jak i obcowania z systemem. Równocześnie **wzrosnąć ma wydajność i stabilność systemu**, bowiem wszystkie niezbędne komponenty służące do tworzenia czy obsługi programów są zintegrowane z systemem w specjalnych pakietach-bibliotekach, m.in. WPF i WCF (patrz: ramka).

W Vista nie zabraknie nowych technologii, które mają uprościć życie milionom użytkowników na całym świecie. Microsoft obiecuje, że nowym systemem będzie można częściowo sterować głosem. **Inne rozwiązanie ułatwiające pracę to możliwość aktualizacji sterowników karty graficznej bez potrzeby restartowania systemu** – tym udogodnieniem cieszyli się do tej pory wyłącznie użytkownicy różnych odmian Linuxów. Planowane jest również umożliwienie zmiany rozmiaru partycji z poziomu Windowsa. Dla miłośników najnowszych technologii multimedialnych i praw autorskich mały bonus (*a nawet minus, he, he, he – Rednacz*) – system ma obsługiwać technologię High-Bandwidth Digital Content Protection, stosowaną obecnie z powodzeniem w wielu urządzeniach elektroniki konsumenckiej, uniemożliwiającą skopiowanie materiału wideo dostępnego między innymi na płytach DVD.

Vista ma pracować sprawniej, a nawet uruchamiać się szybciej niż Windows XP, nie przekłada się to jednak na spadek zapotrzebowania na pamięć czy moc obliczeniową komputera. **Aby w pełni cieszyć się możliwościami nowego systemu, niezbędna będzie karta graficzna zgodna z DirectX 9.0.** Microsoft obiecuje, że dzięki wykorzystaniu funkcji DirectX Windows Vista będzie nie tylko funkcjonalny, ale i bardzo ładny.

Sam DirectX zostanie również zaktualizowany w taki sposób, aby mógł zintegrować się z systemowym interfejsem. Tym samym nie będzie już oddzielnym pakietem. Za grafikę w Windows Vista odpowiadać ma zbiór nowych bi-

WTF is WCF,

Rozszyfrowujemy tajem

WPF (Windows Presentation Foundation)

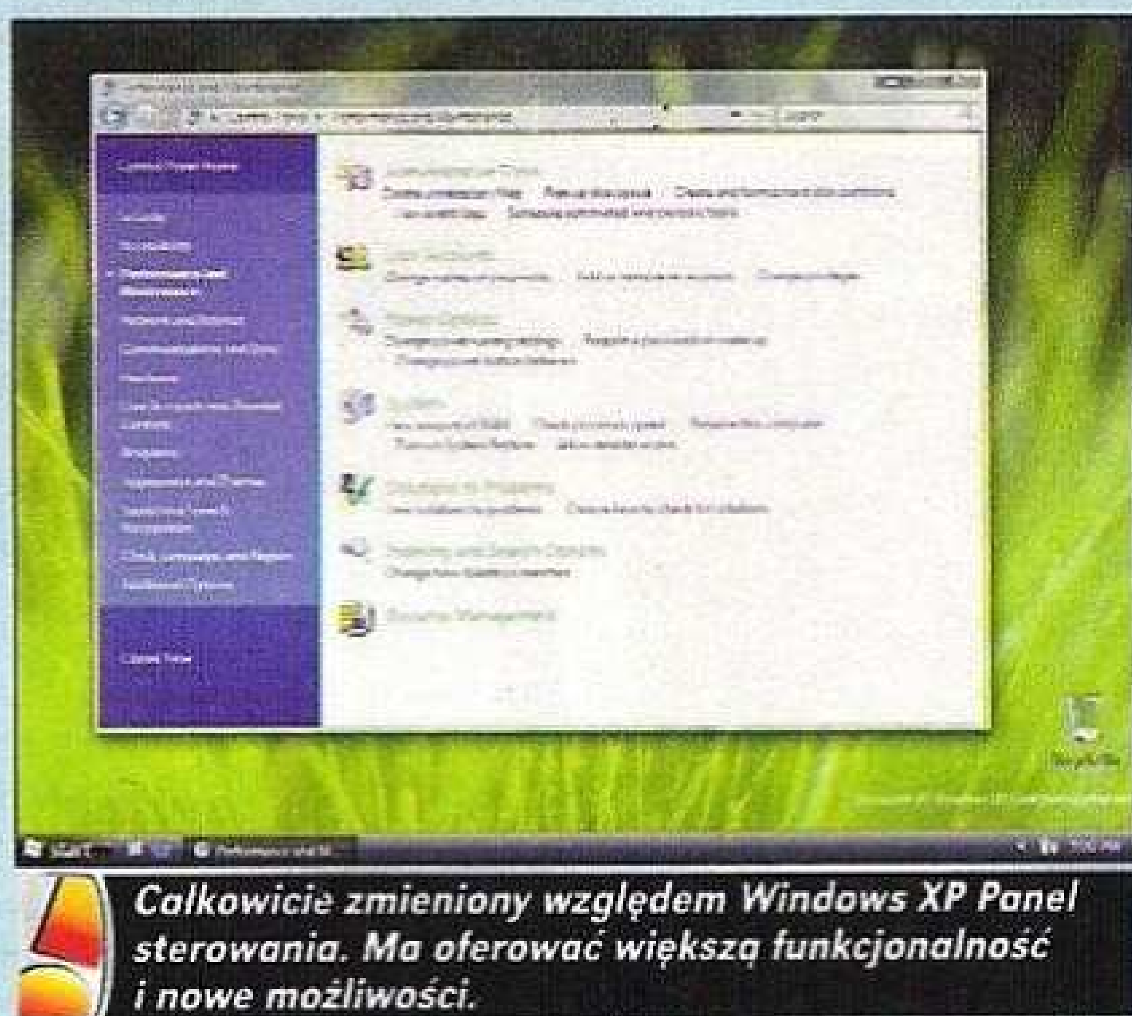
Nowy silnik graficzny dla Windowsa. Oparto go na grafice wektorowej (nie bitmapowej, jak dotychczas). **WPF elastycznie łączy obsługę grafiki dwu- oraz trójwymiarowej**, audio, dokumentów czy nawet system rozpoznawania mowy.

Windows Presentation Foundation wykorzystuje także bibliotekę DirectX, dzięki czemu możliwe jest maksymalne wykorzystanie sprzętu odpowiedzialnego za tworzenie obrazu do typowych, systemowych zastosowań.

Takie rozwiązanie oznacza wiele zalet – przykładowo, programiści mają prostszy dostęp do plików audio, dokumentów, przeglądarki oraz innych aplikacji. Dzięki temu oprogramowanie pisane pod Windows Vista będzie oferować nowe funkcje oraz pracować sprawniej i szybciej.

Wprowadzenie WPF planowane jest jeszcze w tym roku. Z nowych możliwości tego silnika ma korzystać nie tylko Vista, lecz również starsze systemy, czyli Windows Server 2003 oraz XP.

bliotek o nazwie WGF (Windows Graphic Foundation). Wiadomo już, że z WGF mają korzystać najnowsze karty graficzne i gry, które pojawią się w sklepach za kilkanaście miesięcy – **nad tytułem, który wykorzysta i zademonstruje możliwości pakietu już od jakiegoś czasu pracują twórcy niezapomnianego Far Cry'a.** Microsoft obiecuje, że dzięki WGF grafika w grach komputerowych zrobi kolejny krok do przodu.



Całkowicie zmieniony względem Windows XP Panel sterowania. Ma oferować większą funkcjonalność i nowe możliwości.

Najnowsza, udostępniona prasie i wybranym użytkownikom wersja **beta Visty, wciąż pozbawiona szeregu nowości, do sprawnej pracy potrzebuje 5 GB miejsca na dysku twardym i 512 MB pamięci operacyjnej.** Spodziewać należy się jednak, że zapotrzebowanie na pamięć spadnie, kiedy wprowadzane zostaną ostateczne optymalizacje. Mimo to należy liczyć się z faktem, że do komfortowej pracy potrzebny będzie 1 GB RAM. **Do obsługi Visty niezbędny będzie również 64-bitowy procesor**, a takie wymagania powinien spełniać już niebawem każdy nowy komputer. Posiadacze starszych maszyn o nowych Okienkach będą jednak musieli po prostu zapomnieć.

Duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyna rzecz, którą można się teraz martwić.

Finalna wersja Windows Vista nie będzie niestety wyposażona w nowy system plików o nazwie WinFS (patrz: ramka), który według wczesnych zapowiedzi miał się znaleźć już w pierwszej wersji systemu. Microsoft cały czas nad nim pracuje i do czasu jego premiery wszystkie systemy operacyjne Windows będą używać standardowego systemu plików NTFS.

Sam Windows Vista pojawi się w sklepach piętnastego grudnia tego roku. Microsoft już teraz przygotowuje najróżniejsze konkursy i promocje, które mają zachęcić użytkownika do zakupu Visty. Do czasu premiery podane zostaną także wszystkie funkcje systemu i oficjalne, ostateczne wymagania sprzętowe.

Podsumowując, właśnie duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyne, o co można się martwić. Reszta, czyli **cały system i oferowane przez niego możliwości, zapowiadają się znakomicie** – czeka nas kolejna aktualizacja softu i... hardware'u.

Autor: Piotr Lewandowski

WPF, WinFS?!

nicze skróty Visty

WCF
(Windows Communication Foundation)

Pod nazwą tą kryje się następny silnik, integrujący w sobie wszystkie dotychczasowe technologie Microsoftu służące do komunikacji. Dzięki niemu bez problemu będzie można łączyć ze sobą różne systemy operacyjne. Przy tym aplikacje sieciowe zaczną powstawać i współpracować ze sobą o wiele szybciej.

Częścią WCF jest także nowy język programowania o nazwie WinFX. Pozwala on na ujednolicony dostęp do Windows Communication Foundation oraz Windows Presentation Foundation. WinFX jest bardzo przyjazny dla programisty. Dzięki niemu można o wiele szybciej pisać nowe oprogramowanie, a gdy zajdzie potrzeba, korzystać z mechanizmów typowych dla platform sieciowych, czyli na przykład automatycznego czyszczenia pamięci.

Według Microsoftu WinFX pozwala tworzyć oprogramowanie w oparciu o już uzyskaną wiedzę oraz bardzo dobre biblioteki. To wszystko zaowocować ma tym, czego najbardziej pragną użytkownicy. Mowa o wyeliminowaniu najróżniejszych konfliktów, wysokiej stabilności i funkcjonalności godnej oprogramowania nowej generacji.

WinFS
(Windows File System)

Nowy system plików, który pierwotnie miał być kluczowym składnikiem Windows Vista. Jednak Microsoft zdecydował się udostępnić go w postaci całkowicie darmowej aktualizacji dla wszystkich systemów Windows od 2000 wzwyż.

WinFS ma opierać się na języku XML oraz relacyjnej bazie danych Microsoft SQL. Zmieni się całkowicie sposób zarządzania plikami – **w praktyce niemal całkowicie zrezygnowano z pojęcia folderu.** Interfejs będzie przypominał raczej typową bazę danych, a pliki tymczasowe nie będą widoczne w Eksploratorze Windows.





iiyama ProLite X436S

Zwarty i czujny

Monitor LCD iiyamy nie wyróżnia się wyglądem czy ergonomią, ale za to posiada bardzo interesujące rozwiązania technologiczne.

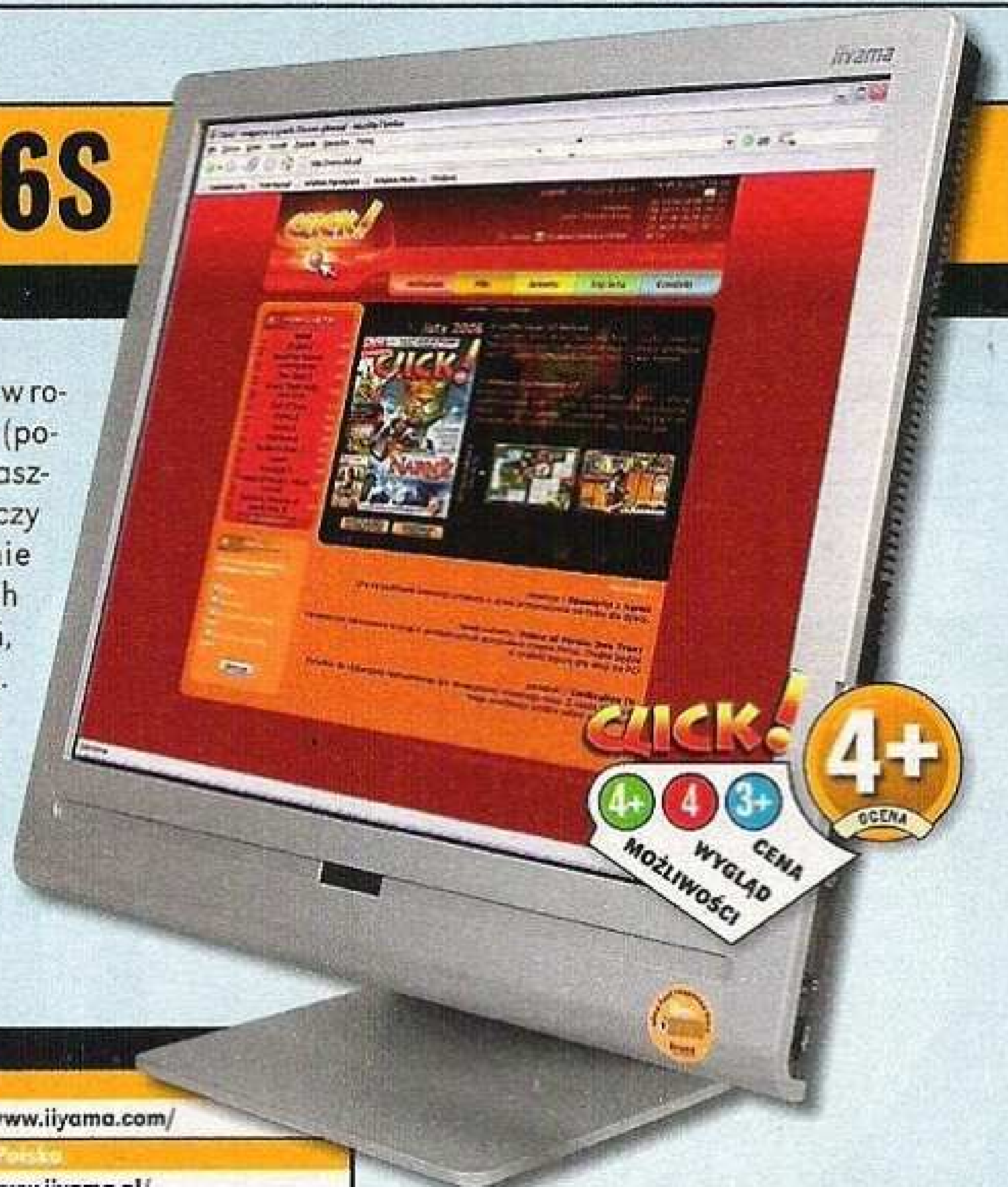
17-calowy panel ciekłokrystaliczny wyposażono m.in. w czujnik natężenia światła. Dzięki niemu urządzenie automatycznie ustawia jasność obrazu (w zależności od stopnia zaciemnienia pokoju). Funkcja ta działa poprawnie, chociaż szkoda, że nie można przestawić automatu, aby dostosowywał jasność w innym zakresie.



Czujnik ruchu umieszczony jest w miejscu, gdzie zazwyczaj znajduje się logo producenta.

Drugie niespotykane rozwiązanie specjalistów z iiyamy przedłuży życie naszego monitora. Czujnik ruchu działający na podczerwień sprawdza, czy użytkownik korzysta z urządzenia. Jeśli nie, monitor zostaje wygaszony (można określić, po jakim czasie).

Klasyczną stylistykę monitora pozostawiam bez komentarza (rzecz gustu), natomiast niektóre rozwiązania, w rodzaju jasnej diody (power) na bocznej płaszczyźnie monitora czy niezbyt wygodnie rozmieszczonych klawiszy ustawień, nie podobały mi się. **Szkoda też, że w komplecie oprócz niezbędnych przewodów przyłączeniowych nie zamieszczono płyty CD z softem.** Oczywiście większość użytkowników ma dostęp do netu i może odwiedzić stronę iiyamy, aby ściągnąć oprogramowanie, ale i tak wydaje się to sporym niedopatrzeniem.



INFO

Producent:	iiyama http://www.iiyama.com/
Dystrybutor w Polsce:	iiyama Polska http://www.iiyama.pl/
(+)	czujnik natężenia światła (mniej męczy oczy) • wysoka jakość wykonania • szeroki kąt widzenia • możliwość zawieszenia na ścianie • nowatorski tryb energooszczędny • trzy lata gwarancji
(−)	irytująca dioda na bocznej płaszczyźnie obudowy • niewygodna nawigacja po menu • brak płytki z softem
cena dystrybutora 1599,00	cena w sieci* 1308,00

Dane techniczne

- rozmiar panelu: 17" (430 mm)
- jasność: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1
- rozdzielczości fizyczna: 1,3 megapiksela (1280 x 1024)
- czas reakcji: 8 ms
- waga: 5,5 kg
- głośniki: 2 x 2 W (stereo) + wyjście słuchawkowe
- wejścia: DVI-D, D-Sub mini 15 pin, złącze USB
- rozmiar: 381 x 388 x 152,5 mm; 381 x 350 x 62 mm bez stopki

Panel LCD, w którym wysoka jakość obrazu idzie w parze z nowatorstwem technologicznym.

Kąty widzenia obrazu są satysfakcjonujące, czas reakcji matrycy (8 ms) pozwala bez problemu grać w najnowsze FPS-y (występuje tylko minimalny efekt smużenia). Podczas odtwarzania filmów, edycji tekstu i innych prac domowo-biurowych monitor działał bez zarzutu i z zadowalającą jakością. **Warto dodać, że dedykowaną rozdzielczością pracy X436S jest 1280 x 1024.** W pozostałych rozdzielczościach jakość obrazu jest ciut gorsza.

MSI Mega Player 536

Duży nie może więcej

Dotychczas MSI kojarzyło mi się głównie z płytami głównymi, dlatego z zaskoczeniem otwierałem pudełko oznaczone logiem potentata, w którym znajdował się odtwarzacz mp3.

INFO

Producent:	Micro-Star International http://www.msi.com.tw/
Dystrybutor w Polsce:	MSI http://www.msi-polska.pl/
(+)	4 GB na muzykę, filmy i zdjęcia • slot SD/MMC • przemyślane i wygodne menu • pokrowiec (z materiału)
(−)	słabe słuchawki • brak radia • irytujące diody LED • spore gabaryty i ciężar • przeciętna jakość ekranu
cena dystrybutora 615,00	

Dane techniczne

- do 8 godzin działania, akumulator Li-Ion (ładowarka w zestawie)
- odtwarza: MP3, WMA (z DRM audio), MJ-PEG, JPEG
- pamięć wbudowana: 4 GB
- equalizer: 5 trybów
- złącze USB 2.0
- częstotliwość: 20 Hz do 20 KHz
- formaty nagrywania: MP3, WAV
- wyświetlacz ciekłokrystaliczny: CSTN 1,8" (128 x 160 pikseli)
- waga: 95 g
- slot na karty SD/MMC
- wymiary: 88,5 x 50 x 15,6 mm

Duży, niedopracowany model, z bardzo silną konkurencją wśród firm od lat specjalizujących się w produkcji odtwarzaczy MP3.

MP 536 sprawia wrażenie dużego i ciężkiego, tym bardziej że urządzenia o podobnych możliwościach są już o połowę mniejsze (patrz choćby: iPod Nano). Mam wrażenie, że jakość wykonania i użyte materiały też nie stoją na najwyższym poziomie. Biało-srebrna obudowa kryje w sobie 4-gigowy dysk, którym możesz sterować za pomocą sensorów dotykowych na przednim panelu urządzenia.

Szkoda trochę, że przyciski nie są jakoś rozróżnione, np. poprzez inny, wypukły kształt, co umożliwiłoby np. zmianę piosenki bez konieczności wyciągania urządzenia z kieszeni (albo z czarnego, nieprzezroczystego pokrowca dołączonego do zestawu). MP 536 nie posiada również pilota na przewodzie słuchawkowym, co czyni go dość niewygodnym w obsłudze (na dodatek słuchawki są bardzo przeciętnej jakości). Nieszczególnie podobało mi się również zdecydowanie za mocne podświetlenie przycisków.



Playerek ma kolorowy wyświetlacz o przekątnej 1,8 cala, który umożliwia podgląd zdjęć, a nawet odtwarzanie filmów. Niestety jakość prezentacji jest zdecydowanie niższa niż np. w sprzęcie iRiver wyposażonym w podobne funkcje.



Zaledwie poprawny wygląd i spore braki. Nowy produkt MSI raczej nie przypadnie ci do gustu.

Nawigacja po menu nie nastręcza trudności, MP 536 posiada również slot na karty SD/MMC, co znacznie zwiększa jego funkcjonalność. Są też spore niedociągnięcia. Equalizer ma pięć trybów działania, ale brakuje korekcji barw ustawianej przez użytkownika. Urządzenie posiada dyktafon, ale nie ma... radia. Generalnie MSI powinno chyba jeszcze popracować nad Mega Playerem 536...

Huey z Pantone



Huey to kalibrator monitorów wzorowany na profesjonalnych urządzeniach. Proces kalibracji przebiega bez udziału użytkownika, trwa 5 minut i dostosowuje monitor do określonych zadań: tworzenia grafiki, grania, surfowania po Internecie, obróbki zdjęć. Koszt to ok. 300 złotych.

Źródło: GretagMacbeth

Logitech bez przewodów

Z-5450 Digital to nowy system głośników 5.1 z Logitecha. Nowością jest zastosowanie bezprzewodowej łączności z tylnymi satelitami. Każdy z nich wyposażono we własny odbiornik i wzmacniacz. System posiada moc 310 watów RMS. Cena Z-5450 Digital to ok. 2000 zł.

Źródło: Logitech

Duży, ale wolny

LG zaprezentowało nowy panoramiczny monitor LCD. 23-calowy LG L2300C pracuje w rozdzielczości 1366 x 768. Bardzo dobre kąty widzenia (178 stopni w pionie i w poziomie) i zaskakująco długi czas reakcji (16 ms) to inne cechy tego urządzenia. Monitor jest wyposażony w wejścia DVI-D oraz D-SUB.



Źródło: LG

Miękka klawiatura

ElekTex Smart Fabric to klawiatura wykonana z... tkaniny. Można ją rolować i zwijać, a nawet wrzucić do kosza z brudną bielizną. ElekTrex zawiera pełny układ QWERTY, a komunikuje się za pomocą interfejsu Bluetooth. Za zasilanie urządzenia odpowiadają dwie baterie AAA.

Źródło: 3DNews

Ciche nagrywanie

DRW-1608P2S to oznaczenie nowej nagrywarki ASUSA dla płyt DVD-RW. Ciekawostką jest technologia FlextraLink, która zabezpiecza przed błędami zapisu i chroni płyty przed uszkodzeniami. Z kolej FlextraSpeed pilnuje jakości nagrania, a DDSS II Technology sprawia, że urządzenie jest ciche.



Źródło: Asus

Saitek PC Gaming Keyboard

Klawiatura dla twardzieli





Mało pomysłowa nazwa nowego produktu Saiteka kryje jedną z lepszych konstrukcji, jakie ostatnio trafiły do moich rąk. Klawiatura ma oryginalny, nietypowy wygląd. Futurystyczne kształty mogą się podobać lub nie, za to **niezaprzeczalne zalety Gaming Keyboard to stabilność (antypoślizgowe podkładki) i jakość wykonania.** Dbałość o szczegóły widać np. w doskonale wyważonej, wyposażonej w trzy poziomy regulacji podpórki pod nadgarstki czy miękkiej i cichej pracy klawiszy, zbliżonej do tego, co oferuje lider na rynku, Logitech.

INFO

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Koreana Polska http://www.saitek.pl/
+	wyjątkowo porządne wykonanie • możliwość ustawienia jasności i wyłączenia iluminacji • świetny, praktyczny Command Pad • oprogramowanie SST, umożliwiające proste i szybkie skonfigurowanie gier • kosmiczny design
−	brak podświetlenia przycisków Mode A i B • niemożność ustawienia na padzie niektórych kombinacji klawiszy systemu Windows • zaskakująco grube przewody przyłączeniowe • brak podświetlenia liter na klawiszach

cena dystrybutora 199,00

Dane techniczne

- liczba przycisków: 118+9
- typ złącza: USB
- długość przewodu: 175 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- dodatkowy pad do gry: 9+2 przyciski
- 4 klawisze dodatkowe na klawiaturze (dźwięk, iluminacja)
- oprogramowanie Saitek Smart Technology

Cechy dobrej klawiatury to: ergonomia, użyteczność i wygląd. Nowy keyboard Saiteka posiada wszystkie te zalety.



Duże, gumowe podkładki zapobiegają poślizgowi. Szerokie, stabilne podpórki umożliwiają regulację wysokości i nachylenia.

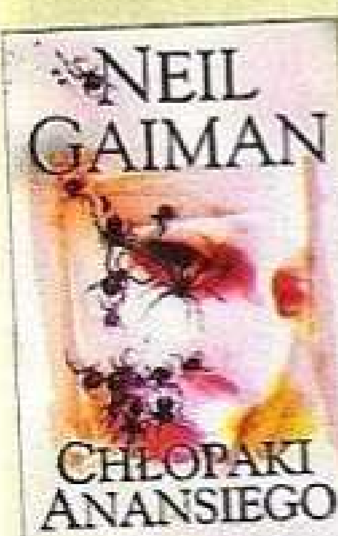
Niebieskie podświetlenie klawiatury można wyłączyć (hura!). Warto nadmienić, że iluminacja ma dwa tryby jasności. Szkoda jednak, że w ciemnym pokoju nie widać liter na klawiszach, co uniemożliwia pisanie po ciemku*. Oprócz standardowych są jeszcze cztery klawisze dodatkowe: regulacji głośności dźwięku, wyłączenia tegoż oraz regulacji podświetlenia.

Nazwa klawiatury bierze się z dołączonego do zestawu specjalnego, dziewięcioprzyciskowego pada, na którym można skonfigurować sterowanie grą. Dzięki dodatkowym przyciskom Mode A i Mode B oraz oprogramowaniu Saiteka możesz ustawić dwa różne, dodatkowe warianty klawiszologii (w sumie więc 3 x 9). Szkoda, że przyciski Mode A i B nie są podświetlone. Nie można również korzystać z Command Pada bez uruchomienia klawiatury – jest on podłączony do niej za pomocą złącza RJ-45 (jak w modemie).

Są to jednak niewielkie niedociągnięcia. **Saitek PC Gaming Keyboard doskonale sprawdził się w grach**, edycji tekstów, wszystkich domowych zastosowaniach. Niestety cena klawiatury może odstraszyć wielu potencjalnych kupców.

* Za granicą dostępna jest już najnowsza wersja klawiatury o nazwie Eclipse, w której rozwiązano ten problem.

Chłopaki Anansiego

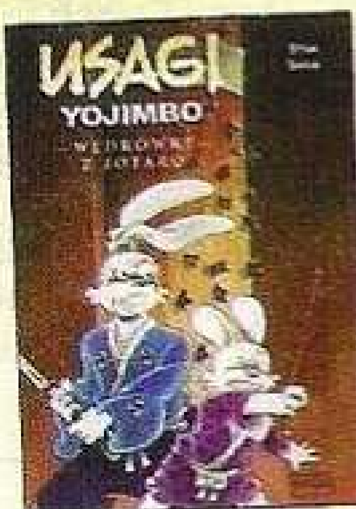


Bóg nie żyje, a „Gruby Charlie", jego syn, odkrywa, że ojciec nie był tylko ekscentrycznym, starszym panem. To i tak ułamek prawdy, bo Anansi-Pająk to nie jedyny pradawny bóg amerykańskiej ziemi. Sam Charlie też nie jest do końca sobą, o czym bardzo szybko się przekonuje, uczestnicząc w splocie nieprawdopodobnych zdarzeń. **Czy zatem książka Neila Gaimana to fantastyka?**

Powieść pisarza w żaden sposób nie poddaje się klasyfikacji. Sam autor mówi, że jest to „magiczno-komiczno-rodzinno-obyczajowy horroro-thrillero-romans z duchami, choć w ten sposób pominiemy elementy detektywistyczne i kawałki o jedzeniu". Jedno jest pewne: dawno nie czytałem powieści tak zabawnej, przewrotnej i wciągającej zarazem.

Tytuł: „Chłopaki Anansiego"
Autor: Neil Gaiman
Wydawca: Mag
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 29 zł

Wędrówki z Jotaro

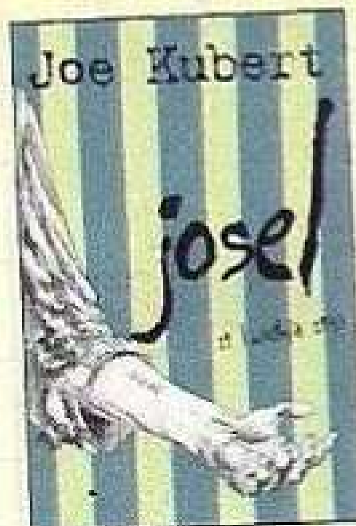


Ten album podejmuje akcję w miejscu, w którym pozostawił ją „Pojedynek przy Świątyni Kitanoji". Tym razem jednak w podróży przez siedemnastowieczną quasi-Japonię uszatemu roninowi Usagiemu towarzyszy jego nowy uczeń – Jotaro. Razem przyjdzie im m.in. zmierzyć się z wojownikami ninja tropiącymi Chizu, poznać (i zapłacić za to) nową uczennicę Kitsune, uczestniczyć w polowaniu na demony. Przy czym **ten zbiór historyjek wcale nie kończy się szczęśliwie...**

„Wędrówki z Jotaro" stworzone zostały w standardowym dla twórcy serii Stana Sakai oszczędnym, lecz eleganckim stylu. Nieodmiennie też **zachwycają zarówno w warstwie treści, jak formy.** Jak zwykle więc – nawet pomimo wyższej niż dotąd ceny – warto je poznać i... przeżyć.

Tytuł: „Wędrówki z Jotaro"
Scenariusz: Stan Sakai
Rysunki: Stan Sakai
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 24,90 zł

Josel



Trudny temat – losy żydowskich rodzin w czasie II wojny światowej – opowiedziany w postaci komiksu. **Album, który zasługuje w pełni na to, by trafić do serii Mistrzów Komiksu**, choć to dzieło mniej zaskakujące niż słynny, legendarny już dziś „Maus".

Historia „Josela" opowiada o młodym chłopcu – takim samym, jakim w czasie wojny był sam Kubert (przypomnijmy, twórca takich komiksów jak „Sgt. Rock", „Punisher" czy „Tarzan"). Jej bohater też zresztą rysuje – a w rzeczywistości warszawskiego getta inspiruje go to, co widzi na co dzień: okropne cierpienie, barbarzyńskie zachowania nazistów. W pewnym momencie nie wiemy już, czy oglądamy rysunki Joe Kubera, czy Josela, obie historie przeplatają się. Zabieg doskonały, tym bardziej że puenta opowieści, choć mówi o sile nadziei, jest jednak gorzka i wstrząsająca. Wyjątkowa pozycja, choć obawiam się, że ze względu na cenę i tematykę przeznaczona dla wąskiej grupy odbiorców.

Tytuł: „Josel"
Scenariusz: Joe Kubert
Rysunki: Joe Kubert
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 79 zł

Saitek Gaming Mouse

Myszka dla graczy?

Nowa mysz Saiteka jest przeznaczona specjalnie dla graczy. Jednocześnie wzbogacono ją o rozbudowane menu, ułatwiające nawigację pomiędzy podstawowymi narzędziami „windy", w rodzaju przeglądarki internetowej czy kalkulatora.

Największa innowacja myszki Saiteka to przycisk zmiany rozdzielczości (800 lub 1600 dpi). Pozwala on błyskawicznie przestawić gryzonia na szybsze, płynniejsze reakcje (np. w grach FPS). Rozwiązanie to nawet mi się spodobało, chociaż zdarzyło mi się kilka razy przypadkowo wcisnąć umiejscowiony na grzbiecie myszy przycisk.

Kształt kontrolera Saiteka, mimo że przyjemny dla oka, jak dla mnie **jest średnio wygodny i przyjazny w użytkowaniu.** Sprzęt jest przeznaczony zarówno dla lewo-, jak i praworęcznych użytkowników. Mocno wysklepiona, wysoka i dość długa mysz szybko mnie zmęczyła. Miałem też problem z opornie działającą rolką.

Ułożenie przycisków po bokach gryzonia jest nie do końca przemyślane. O ile dwa klawisze po lewej stronie obsługuje się dość łatwo, o tyle prawy jest tak osadzony, że musiałem cofać dłoń, aby go wcisnąć.

Irytowało mnie też miganie myszy (kiedy jest w ruchu). Niebieskie, pulsujące światło, mimo że przykrywa je dłoń, skutecznie rozpraszało moją uwagę i zwyczajnie przeszkadzało (przy wyłączonym świetle w pokoju).

Miewałem też inne problemy. Choć ciekawe oprogramowanie Application Wheel naprawdę się przydaje (umożliwia podłączenie dowolnych programów i uruchamianie je z podręcznego menu w formie koła), to już sama **mysz potrafiła się ni z tego, ni z owego wyłączyć podczas gry** albo niespodziewanie „zatrzymać".



Czy myszka warta jest swojej, niemałej przecież, ceny? Radziłbym jednak samodzielnie przetestować Saitek Gaming Mouse przed zakupem...

INFO

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Karuma Polska http://www.saitek.pl/
+	długi kabel • ładna stylistyka, dobre wykończenie • dla lewo- i praworęcznych • opcja 800 lub 1600 dpi • gwarancja na 24 miesiące • bardzo dobra cena • skuteczne ślizgacze • oprogramowanie
−	migające, irytujące światło • oporna rolka • pewne problemy z działaniem • za daleko przesunięty klawisz na prawej ściance gryzonia • przeciętnie dopasowany do dłoni kształt myszy
cena dystrybutora	129,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB
- liczba przycisków: 6 + rolka
- programowanie przycisków: tak
- czas reakcji: 1 ms
- rozdzielczość: 800 lub 1600 dpi
- długość kabla: 210 cm

Stylistycznie propozycje Saiteka są bez zarzutu, i tak też jest w wypadku tej myszy. Niestety użytkowo gryzoń nie jest już tak dopracowany.



Niewielki przycisk 1600 dpi na grzbiecie gryzonia, mimo że nisko osadzony, kilka razy przypadkowo się włączył.

Media-Tech w natarciu



Polski producent zapowiada linię nowych odtwarzaczy przenośnych (formaty MP4/MP3/WMA). Utah MT821, Nevada MT822 oraz Oregon MT823 wzięły swe nazwy od amerykańskich stanów. Będą posiadały m.in. wbudowaną pamięć 256 lub 512 MB, radio FM, dyktafon i kolorowy wyświetlacz OLED.

Źródło: Media-Tech

Wielki mini



ABSmini to przenośny dysk twardy o niewielkich rozmiarach i ciężarze (69 x 87 x 17 mm, 113 g). CMS Products oferuje dyski o pojemności 20, 40 i 60 GB. USB 2.0 i mocna, aluminiowa obudowa to kolejne zalety tej nowości z CMS. Cena najmniejszego z dysków wynosi ok. 900 zł.

Źródło: 3DNews

Olbrzym Caviara



Western Digital Caviar SE16 jest nowym flagowym dyskiem Western Digital. Urządzenie ma pojemność 500 GB, prędkość obrotów 7200 RPM, interfejs Serial ATA2 z przepustowością 300 MB/s. Dysk ma wbudowane 16 MB cache'u. Cena Caviara SE16 to ok. 1200 zł.

Źródło: Western Digital

Duża matryca, mały rozmiar

Pentagram zaprezentował nowy model aparatu cyfrowego, Photon 834 z matrycą 8 Mpix (maks. rozdzielczość: 3254 x 2440). Urządzenie posiada 2,5-calowy wyświetlacz LCD i trzykrotny zoom. Photon 834 został zamknięty w mocnej, aluminiowej obudowie. Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

Źródło: Pentagram

7164 konkurs SMS

Poczuj wibracje

Saitek Cyborg Evo Force!

Miej go tylko dla siebie!



Wybierz właściwą odpowiedź i pisz esa już dziś!

Na jaki kolor świeci Saitek Cyborg Evo Force:

A. Odcień różowy z fioletowym melanżem
B. Żółto świeci, panie dziekju, żółto!
C. Na 100% niebiesko błyska

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.LL.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest **Saitek**

Aeon Flux



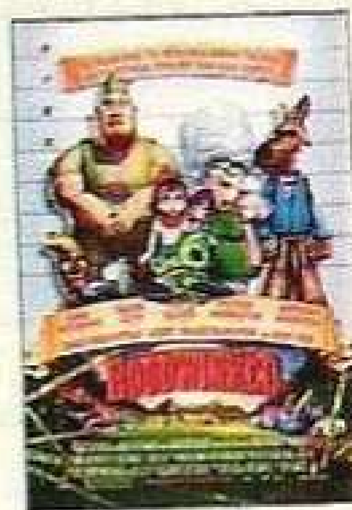
Surrealistyczno-futurystyczny serial anime Petera Chenga stał się inspiracją dla twórców kinowej wersji „Aeon Flux". **Tytułową postać kobiety szpiega odtwarza Charlize Theron, którą znamy choćby z roli w „Adwokacie Diabła".**

W roku 2011 tajemnicza choroba zabija 99% ludności na Ziemi. Ci, którzy ocaleli, jednoczą się pod władzą Kongresu Naukowego i budują miasto-państwo pod nazwą Bregna. Miejsce spokoju i dobrobytu niemal całkowicie oddzielono od świata zewnętrznego. Z czasem ludzie zaczynają znikać...

Aeon Flux, agentka podziemnej organizacji rebeliantów pod nazwą „Monican", zostaje wysłana przez swojego dowódcę (Frances McDormand) na niebezpieczną misję. Aeon ma zabić jednego z członków Kongresu, Trevora Goodchilda (Marton Csokas).

Premiera kinowa: 3 marca 2006
Gatunek: przygodowy/akcja/sci-fi
Produkcja: USA
Czas trwania: 93 min

Czerwony Kapturek – Prawdziwa historia



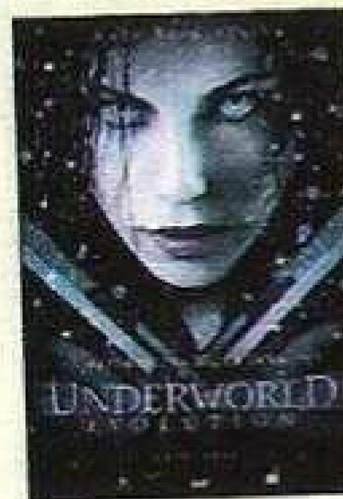
Tym, którym wydawało się, że znają już tę historię, reżyser Todd Edwards utrze nosa. Okazuje się, że babcia w rzeczywistości prowadzi podwójne życie, wilk jest reporterem szukającym sensacji, a drwal marzy o karierze aktorskiej!

Film ma być utrzymany w tonie „Shreka" czy „Epoki lodowcowej": prześmiewcze dialogi, slapstikowe figle oraz żarty, a do tego las odzwierciedlający współczesny świat i jego mieszkańcy jako żywo przypominający niektórych bohaterów popkultury.

Zacna baśń stała się w nowej wersji historią kryminalną i szaloną komedią w jednym. W polskiej wersji bohaterom użyczą głosu znakomici aktorzy, m.in. Jolanta Fraszyńska, Piotr Machalica, Jerzy Kryszak i Adam Ferency. Zapowiada się wyjątkowo udany wieczór w kinie!

Premiera kinowa: 3 marca 2006
Gatunek: komedia
Produkcja: USA
Czas trwania: 80 min

Underworld: Evolution



Wesley Snipes jako Blade: Wieczny Łowca powinien czuć się zagrożony. **Po raz drugi piękna Selena (Kate Backinsale) wplącze nas w odwieczną wojnę pomiędzy arystokratycznymi wampirami a zbuntowanymi, pierwotnymi Lykanami.** Tym razem cofniesz się do czasów prehistorycznych, poznasz początki wielkiej wojny i największą bitwę w historii dwóch ras.

Echa przeszłości uderzyły w czasy obecne. Selena wraz z towarzyszącym jej Viktorem muszą spróbować zapobiec eskalacji wojny, która zniszczyłaby całą ludzkość. Kto zgadnie, jakimi metodami krwiożercza bohaterka będzie wprowadzać pokój i szczęście na Ziemi?

Ciekawostka: film pojawił się w kinach w tym samym dniu co w USA, ale z racji różnic czasowych można było go u nas obejrzeć 8 godzin wcześniej niż w Stanach Zjednoczonych.

Premiera kinowa: 20 stycznia 2006
Gatunek: fantasy/thriller
Produkcja: USA
Czas trwania: 98 min

Speed Link Gravity 2.1 System SL-8231

Solidny zestaw głośnikowy 2.1

Speed Link to niemiecka firma, która ma na swoim koncie wiele udanych zestawów głośnikowych. Najnowsza propozycja Speed Link to klasyczna opcja dwóch głośników satelitarnych i subwoofera.

CLICK! Ocena: 4+ | Możliwości: 4 | Wygląd: 5 | Cena: 3

Wizualnie głośniki są bez zarzutu. Czarne, drewniane obudowy satelitów przysłonięto aluminiowymi maskownicami (nie można ich jednak zdjąć). Wysoka wieża subwoofera może po uruchomieniu zaskoczyć, bo na przednim panelu umieszczono szereg niebieskich diod. **Efekt ten nie jest uciążliwy, ale szkoda, że nie można podświetlenia wyłączyć.** Dobrym rozwiązaniem jest za to umieszczenie na ścianie subwoofera kontroli basu, głośności i wysokich tonów – dostęp do pokręteł jest w miarę wygodny.

Satelity nie mają uchwytów, które umożliwiłyby powieszenie głośników na ścianie. Rozczarowuje również za mała długość przewodów przyłączeniowych. Subwoofer podłącza się do komputera poprzez audio in. To proste rozwiązanie umożliwia współdziałanie z PC, notebookami oraz innymi urządzeniami audio z wyjściem na słuchawki. Specjalna przejściówka pozwala podłączyć Gravity 2.1 do konsol PS2, Xbox lub GameCube.



Rozsądna propozycja wchodzącego na nasz rynek niemieckiego producenta.

Dwukierunkowe satelitki grają czysto i bez zastrzeżeń, subwoofer czytelnie operował na palecie niskich częstotliwości. Jako zestaw do wzbogacenia dźwiękowego PC Gravity 2.1 nadaje się idealnie. Z racji krótkich przewodów i braku możliwości rozbudowy nie polecałbym sprzętu Speed Link do systemów kina domowego.

INFO

Producent:	Speed Link http://www.speedlink.de/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	czarna, drewniana obudowa subwoofera i satelitów • zadowalająca jakość dźwięku (niska częstotliwość pracy głośnika basowego) • magnetyczne osłony zabezpieczające
–	krótkie przewody • niemożność wyłączenia niebieskiego podświetlenia • delikatne pokrętło głośności na przewodzie przyłączeniowym • brak możliwości podwieszenia satelitów na ścianie
cena dystrybutora	169,00

Dane techniczne

- łączna moc 800 W PMPO
- długość przewodów: po 210 cm
- gwarancja: 12 miesięcy
- panel kontroli: głośność/bas/tony
- zakres częstotliwości: 30 Hz – 200 Hz (subwoofer), 170 Hz – 20000 Hz (satelity)
- rozmiary: subwoofer – 33,7 x 15,4 x 32,5 cm, satelity – 17,5 x 9,4 x 12,9 cm

Rzetelne wykonanie i dobra jakość dźwięku. Drobne wady, które jednak nie obniżają bardzo oceny końcowej.

Trak PTV-750S

TV na piknik!

Trak ma w swojej ofercie już dwa przenośne odbiorniki TV. PTV-750S pracuje w trybie 16:9 (panoramicznym), natomiast analogiczny model PTV-550S – w systemie 4:3 (jak większość telewizorów). Przenośne odbiorniki sukcesywnie tanieją, ale aby były naprawdę warte uwagi, musiałyby być wyposażone w pojemne dyski twarde i baterie umożliwiające długą prace bez konieczności ładowania.



CLICK! Ocena: 3+ | Możliwości: 3 | Wygląd: 5 | Cena: 3

Trak PTV-750S nie ma takich rozwiązań. **Telewizorek trzeba podłączyć do sieci elektrycznej lub, poprzez znajdującą się w zestawie wtyczkę, do gniazda zapalniczki w samochodzie.** Innej opcji nie ma. Jeśli jednak takie ograniczenia cię nie zniechęcają, mam dobrą wiadomość: pozostałe parametry odbiornika są bardzo dobre.

Siedmiocalowy wyświetlacz LCD prezentuje obraz w rodzielczości 1440 x 234 pikseli. **Wbudowany tuner umożliwia zapamiętanie aż 255 stacji** (pracuje również z pasmami telewizji kablowej). W zestawie znajdują się również słuchawki (szkoda, że tylko douszne). Urządzenie można podłączyć do źródła sygnału wideo (odtwarzacz DVD, kamera itd.). Ciekawą opcją jest możliwość użycia odbiornika jako samochodowego lusterka wstecznego.

Jakość obrazu jest bardzo dobra, dźwięk z czterocentymetrowego głośnika nie może być wspaniały, ale na pewno jest wystarczająco wyraźny i czytelny. Jeśli nie możesz obyć się bez TV nawet w podróży, propozycja Traka jest dla ciebie. Ale tylko jeśli jedziesz samochodem.

INFO

Producent:	TRAK Electronics http://www.trak-polska.pl/
Dystrybutor w Polsce:	TRAK Electronics http://www.trak-polska.pl/
+	poręczny i lekki (600 g) • świetna jakość obrazu • możliwość zasilania z gniazda zapalniczki (12 V) • statyw do zamontowania lub postawienia odbiornika • zaprogramowana gra – tetris • kalendarz • dołączony pilot
–	mocno się rozgrzewa • brak akumulatora uniezależniającego od stałego źródła zasilania • mimo wszystko drogi i za mało funkcjonalny
cena dystrybutora	749,00

Dane techniczne

- wyświetlacz: TFT-LCD, 7" (16:9)
- rozdzielczość: 1440 x 234
- kompatybilność z systemami: PAL, SECAM, NTSC
- możliwość odbioru programów TV kablowej: HYPERBAND CATV
- zapamiętywanie kanałów: do 255 kanałów
- menu OSD: ekranowe
- kąty widzenia: 90° w pionie, 116° w poziomie
- funkcja kalendarza oraz gry
- dostosowanie ustawień obrazu do pozycji TV
- opcja efektu lustrzanego odbicia obrazu
- gwarancja: 24 miesiące w systemie door-to-door
- wymiary: 192 x 120 x 27 mm

Gadget, który raczej nie przyda się większości z nas. Sam odbiornik TV i to bez akumulatorów to zdecydowanie za mało.

Creative WebCam Game Star

Kamerka pełna ciekawostek

Z olbrzymiej oferty kamerek internetowych, które w znakomitej większości charakteryzują się bardzo podobnymi możliwościami technicznymi, ciężko wyłowić modele szczególnie godne polecenia. Producenci sprzętu też zdają sobie z tego sprawę, więc oferują coraz oryginalniejsze dodatki. Nowy model kamerki Creative ma przyciągnąć odbiorców za pomocą dobrego oprogramowania oraz dołączonego zestawu gier komputerowych.



CLICK! Ocena: 3+ | Możliwości: 3+ | Wygląd: 3 | Cena: 3

WebCam Game Star wykonano z wysokiej jakości tworzywa. Oryginalny design, nietypowe, ale praktyczne rozwiązanie mocowania kamery to zdecydowanie plusy urządzenia Creative. **Najciekawsze jednak jest wspomniane oprogramowanie i gry.** Na płycie znajdują się aplikacje: Creative WebCam Center, ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft Multimedia E-mail oraz pełny przewodnik użytkownika.

Programy umożliwiają m.in. wykonanie interesującego albumu ze zdjęciami (baza ramek, grafik itd. oraz proste narzędzia edycyjne). Możesz też w łatwy sposób wygenerować zgrabnego, filmowego maila.

Dołączone gry to proste zręcznościówki, bijatyki i sportówki (Fish Music, Ghost Wars, Volleyball, Kid Karate, Kaleido-Dance, H-O-R-S-E itd.). Nie są to wybitne produkcje – wątpię, aby ktoś kupując kamerę, nimi się w swym wyborze kierował. Być może jednak taki nietypowy dodatek ułatwi podjęcie decyzji o zakupie.

Jakość zdjęć i filmów z kamerki Creative jest bez zarzutu. Do domowych zastosowań w zupełności wystarczy, szkoda, że cena urządzenia nie jest tak zachęcająca.

INFO

Producent:	Creative http://www.creative.com/
Dystrybutor w Polsce:	INVENTIVE Communication http://www.inventivecommunication.pl/
+	bardzo wysoka jakość wykonania • przyjemny dla oka wygląd i niewielkie gabaryty • ciekawe mocowanie kamerki • zadowalające parametry techniczne • dobre oprogramowanie
–	za mały opór kamerki podczas obrotu wokół własnej osi (na ruchomym teleskopie) • brak nagrywania w trybie 640 x 480 (jedynie zdjęcia)
cena dystrybutora	135,00

Dane techniczne

- rozdzielczość: 640 x 480 (zdjęcia) i 352 x 288 (film)
- typ czujnika: CMOS
- przyłączenie: USB 1.1
- odświeżanie: 30 klatek na sekundę
- przycisk Snap Shot
- mikrofon
- długość kabla: 1,8 m
- gwarancja: 24 miesiące

Prosta kamerka z pokaźnym pakietem dopracowanego oprogramowania i bonusem w postaci 10 gier. Interesujące!



Moi drodzy parafianie. Mam dziś wyjątkową przyjemność zaprezentować listy, którymi nas obdarzyliście. Muszę przyznać, że **fantazja w narodzie nie ginie**, co napawa mnie otuchą i pozwala z nadzieją spoglądać w przyszłość. Przy okazji upraszam o zaprzestanie wysyłania maili z propozycjami matrymonialnymi. Naczelny naprawdę jest już zajęty. Ja też.

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu Traktor na start.

Wafle albo spaghetti

Witam całą zgredakcje Clicka. Mam kilka pytań:

1. Czy w waszej gazecie mógłby powstać kącić graczo-kucharza były by tam przepisy na rzeczy które można przygotować w czasie ściągania czegoś z neta np: makowe wafle przekładane albo spaghetti

2. Pózniej kącik zmywacza czyli jak umyć klawiature po kąbsumbcji.

A z innej wanny (jast to odmiana od zwrotu z innej beczki) Przesyłam wam w emailu piosenke Żółte tulipany. Proponuje jeszcze żebyście w czasie ferii zimowych urządzili w Zakopanym schronisko dla zbładzonych graczy.

Prowadzcie dobrze ta gazete ma ona wielkie znaczenie dla Rzeczpospolitej Ludowej tak jak kiedyś Trybuna Ludu. To były czasy...

Bartek tajemniczy

CLICK! Świetny pomysł! Można by poświęcić stronę lub dwie! Na przykład zaprezentować przepis na babkę makaronową z jabłkami albo białą kiełbasę w sosie karmelowym (naprawdę są takie specjały). Na początek może coś łatwego: kalafior gotowany!



Kalafior umyć, gotować w osolonej wodzie do miękkości. Podawać na gorąco, polany bułką tartą z tłuszczem! Jak ktoś nie lubi bułki – to normalnie, z chlebem!

Co do „kąbsumbcji", myślę, że chodziło ci jednak o inne słowo. Podpowiedź: pierwsza sylaba to „kon". Jeśli do końca roku uda ci się rozszyfrować hasło, pisz do nas!

A wiesz co? Schronisko dla Zbłąkanych Graczy to przydałoby się w każdym mieście, nie tylko w Zakopanem. Codziennie dostajemy kilkanaście maili od takich zagubionych na różnych levelach graczy. I jeszcze Biuro Rzeczy Nieznalezionych, bo co rusz piszecie o przedmiotach w grach: magicznych laskach, zbrojach, artefaktach, które się przed wami złośliwie kryją.



Aeon Flux, bohaterka filmu pod tym samym tytułem. Główna rola przypadła Charlize Theron, znanej m.in. z „Adwokata diabła".

Odganiam ptaki

Padalce na dole, na górze pędraki, a ja siedzę z Clickiem i odganiam ptaki. Przygotowałem chyżą fraszkę na powitanie żeby was zachęcić do czytania mojego przezabawnego listu (nie zważajcie na błędy). Chciałem nawiązać do Mścigniewka. Nie powinniście dawać tego babsztyla [Heather – w poprzednim numerze – red.]. Dziecko nie powinno przyzwyczajać się do tego, że chce, to ma. To niewychowawcze! Da się mu Heather, a później może zażądać plakatu gołej Dody!

Wiagraczowicz

CLICK! Ale Heather nie była pięknością pierwszej wody, jak się Mścigniewkowi wydawało, i stąd zdjęcie. W celach informacyjno-pedagogicznych. Niestety Doda nie zgodzi się raczej na taki plakat. A nawet jakby się zgodziła, to Naczelny by schował i sam sobie w ukryciu oglądał. Za to dał nam Charlize – patrz wyżej...

●●●

Wiem, jestem draniem

Jak możecie mówić o mojej ukochanej grze Myst, że jest dla lam! A mówienie, że czasem warto w nią zagrać niczego nie wyjaśnia. Sorki, że się spóźniłem bo niedawno przeglądałem gazetę z grudnia u mojego kolesia.
Tym bardziej sorki że zapomniałem ją kupić (wiem, jestem draniem). Proszę o przeprosiny dla wszystkich Myściaków.

Jak zwykle śmiesznie...
Dzisiejsze czasy



TELEFON

Pan z reklamacją! (autentyczna, zarejestrowana przez nas rozmowa telefoniczna)

P – Pan z reklamacją
C - Click

P: Czy pan naprawia płyty?
C: Jakie płyty?

P: No normalne płyty, okrągłe, bo mi się porysowała.
C: Porysowała się panu płyta CD?

P: No porysowała i próbowałem polerować pastą, ale nie pomogło, gorzej.
C: Ale skoro Pan sam porysował, to płyty niestety nie naprawiamy. Przede wszystkim jednak, nie naprawiamy, ale wymieniamy.

P: Jak to! Ale ja chciałem obejrzeć ten film!
C: Yyyy... Nie zamieszczamy filmów na płytach. Czy pan mówi o płycie CD z Clicka?

P: No nie, z tej tam XXXX, ale znalazłem wasze pudełko, numer telefonu i że naprawiacie!*
C: ROTFL!

**popularne czasopismo dla gospodyń domowych*

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Droga redakcjo Clicka!
Mam do was wielką prośbę. Dostałem ostatnio komputer. Włączam go dużym przyciskiem znajduje menu Start i włączam Sapera (macie do niego kody?). Aby wyłączyć komputer wyciągam kabel z gniazdka. Koledzy powiedzieli mi że istnieje inny sposób na wyłączenie komputera. Proszę powiedzcie jak!!

Saper

CLICK! Musisz po prostu poszukać dużego przycisku KONIEC na obudowie. Może być ciężko znaleźć, ale nie poddawaj się! Pozdrawiam i ślę kody!



Guild Wars
Jedna z misji, gdzie niespodziewanie pojawia się nawiązanie do naszego czasopisma.

P.S. Pozdrówka ze słonecznej Końskowoli!

Master Myst
(dla przyjaciół Mysio)

CLICK! Ej, Mysio, miałem zapomnieć ci odpowiedzieć, ale znaj moje dobre serce. Gdybyś czytał ze zrozumieniem, zauważyłbyś, że recenzent dyskutuje z poglądem, iż Myst jest dla lamusów. Mówiąc krótko – uważa, że nie jest. Pozdrawiam obywateli Końskowoli!

Prawie robi wielką różnicę

W przedprzedostatnim i w przedprzedprzedostatnim numerze napisaliście w rogu gazety „prawie 5 GB grywalności" oraz „prawie 3 GB genialnych dem" a przecież „Prawie robi wielką różnicę".

Vojtas

CLICK! Powiem ci krótko: kopytko!
PS Przyznasz, że „prawie" brzmi lepiej niż „niecałe".

●●●

Grube okładki

Mam dla was pomysł by załamać konkurencję! Otóż moglibyście dać grube okładki no wiecie takie jak w encyklopediach. Pomysł może banalny i śmieszny, ale wyobraźcie sobie miny konkurencji gdy w kioskach pojawia się CLICK! z grubą okładką! Narqua!

flamingus

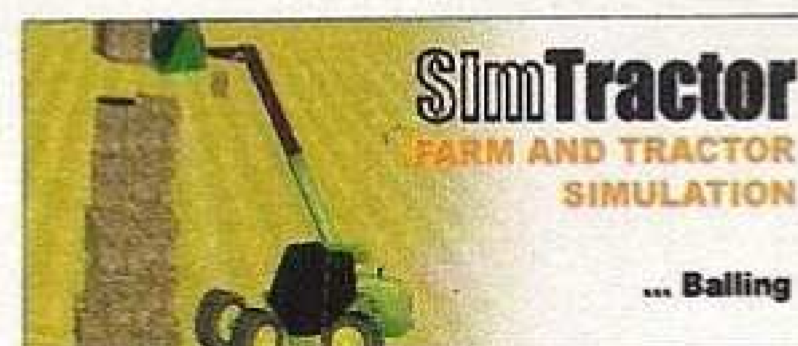
CLICK! Wyobrażam sobie... ooo! Widzę oczami wyobraźni tego konkurenta jednego z drugim, jak się tarzają ze śmiechu po podłodze. No bo powiedz, po jaki szczypiorek nam ciężka i gruba okładka? Pancerny Click?

●●●

Traktor na start

Chciałbym poruszyć temat gry Sim Tractor 3.12. Jest to symulator maszyn rolniczych. Gra nie ma dobrej szaty graficznej ale bardzo wciąga, jest bardzo trudne sterowanie maszynami (bardzo dużo przycisków). Czy można by w czasopiśmie umieścić jakiś poradnik do gry lub recenzje?

Wierny czytelnik K@mil



CLICK! Taaaaak, poradnik... na osiem stron najlepiej. I jeszcze gratis instrukcja do snopowiązałki, lol. A tak na serio, to ściągam czapkę i chylę czoło przed twoim zapałem do tej gry, jednak myślę, że masz niewielu naśladowców i na poradnik nie licz. Ewentualnie maciupka recenzja! Pozdrawiam mimo wszystko i... byle do żniw!

●●●

W oczekiwaniu na Heroes of Might & Magic V

HoM&M V to oczekiwana premiera 2006 roku. Zanim nastąpi, możesz wygrać kultowe części III i IV!



7164 konkurs SMS

Do wygrania 5 zestawów Heroes of Might & Magic III i Heroes of Might & Magic IV.



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak popularnie są nazywane kolejne gry z serii Heroes of Might & Magic?

A. Majtersi
B. Madżiki
C. Hirołsi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.HE.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na odpowiedzi czekamy do 14 marca 2006 roku.

Fundatorem nagród jest CD Projekt.

CD PROJEKT

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektoło (redaktor „właśnie przyjechałem" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (zdomny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor karburator).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicko, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Key of Heaven



Pierwsza dostępna w Europie japońska gra RPG wydana na PSP – uff! Key of Heaven może się podobać, gra zebrałaby wysokie oceny nawet wtedy, gdyby była stworzona z myślą o PlayStation 2. Rewelacyjny jest system walki, który przypomina nieco trójwymiarowe bijatyki typu Dynasty Warriors, ale oparty jest na solidnych regułach, typowych dla gier RPG. Do tego dochodzi ciekawa fabuła i zachwycająca grafika – dialogi postaci przypominają dobre japońskie anime. A wszystko to na przenośnej konsolce...

2 Devil Kings



Gra w stylu Dynasty Warriors, stworzona przez ludzi od Devil May Cry. Kombosy liczą tu nawet po 500 uderzeń! Fantastyczna grafika i świetne sekwencje anime między misjami.

3 We Love Katamari



Po raz pierwszy w Polsce – kultowa gra o Księciu Całego Kosmosu i toczącej się gigantycznej kuli, do której przykleja się wszystko, co znajdzie się na jej drodze. Szalone i bardzo japońskie!

4 Go! Sudoku



PSP potrafi dużo, ale okazuje się, że tak naprawdę niewiele trzeba, by powstała gra, od której nie sposób się oderwać. Papierowa łamigłówka Sudoku w wersji na PSP uzależnia jak mało która gra! To ostrzeżenie!

5 Buzz! Muzyczny Quiz



W głowie się nie mieści, że to prosta produkcja tak wciąga. A wszystko dzięki genialnym kontrolerom (dodawanym bezpłatnie do gry), dzięki którym czujesz się tak, jakbyś rzeczywiście brał udział w muzycznym teleturnieju.

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

c64s.com



W tym numerze wybraliśmy stronę wyjątkową. Nazywa się całkiem niepozornie – **c64s.com** – a pozwala na zabawę online kilkudziesięcioma klasycznymi grami z ośmiobitowego, kultowego komputera Commodore C-64. Znajdziesz tu takie tytuły jak Blue Max, Paperboy, Giana Sisters czy Spy vs. Spy, a poza tym moc innych produkcji. Warto zajrzeć!

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

Midwinter & Midwinter 2

Takiej produkcji przed Midwinterem nie było – to gra akcji, w której masz całkowitą swobodę ruchu, a twoje działania wpływają na polityczną sytuację w kraju wzorowanym na górzystej Szwajcarii (cześć pierwsza) i archipelagu tropikalnych wysp (to w dwójce). Innymi słowy – takie wojskowe GTA. Nowa wersja tej gry byłaby murowanym hitem!



GRA-ti$

Grać można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze!



WarRock

Darmowy konkurent Battlefielda 2, świetny sieciowy shooter przedstawiający współczesne pole walki. Mówiąc szczerze, kiedy trafiliśmy na tę produkcję, zaczęliśmy się zastanawiać... Po co wydawać na BF2 aż 149 złotych?

Do ściągnięcia ze strony:
http://www.warrock.net/ [184 MB]

